Drakar och Demoner

KRILLOAN



I. KAMPANJBOKEN

KRILLOAN
I. KAMPANJBOKEN

Kampanjmaterial:
Henrik Strandberg, Marcus Thorell, Jonas Lindblom, Jerker Sojdelius
Äventyr:
Jonas Lindblom

Redigering:
Henrik Strandberg, Jerker Sojdelius
Illustrationer:
Michael Gullbrandson
Produktion:
Nils Gulliksson

Grafisk form och original:
Håkan Ackegård
Omslag:
Sanjulian
Kartor:
Jerker Sojdelius

Repro: Norma Tryck: Tryckproduktion, Västerås

INNEHÅLL

KRILLOAN I FAKTA OCH SIFFROR

Invånarantal: c:a 80.000 bofasta invånare, ökar till upp till 120.000 i väntan på RhabdoRhinn
Överklass 9%/12% (7.000 st/14.000)
Medelklass 45%/47% (36.000 st/56.000)
Underklass 46%/41% (37.000 st/50.000)

Befolkning:	**80.000**	**100%**	**Huvudsakliga sysselsättningar**
Ankor	4.500	5,6%	—
Bruna	950	1,2%	krigare
Svarta	600	0,8%	krigare, kaptener
Vita	2.950	3,7%	köpmän
Erebier	7.850	9,8%	—
Erebosier	800	1%	köpmän, hantverkare
Dalker	700	0,9%	köpmän, bankirer, hantverkare
Felicier	4.500	5,6%	kaptener, köpmän, hantverkare
Berendier	1.200	1,5%	köpmän
Övriga	650	0,8%	köpmän
Solunier	11.800	14,8%	—
Poktier	1.400	1,8%	köpmän
Ökenmän	200	0,25%	köpmän
Efarer	5.900	7,4%	slavar, köpmän
Thelguler	2.700	3,4%	köpmän, slavar, hantverkare
Traxilmer	800	1%	krigare
Sombatziner	800	1%	köpmän, hantverkare
Samkarnier	48.650	61%	—
Krilloaner	34.350	43,2%	hantverkare, köpmän, fiskare, krigare
Krystiller	400	0,5%	skeppsbyggare, kaptener
Sanritrianer	8.600	10,8%	hantverkare, bönder, fiskare
Morëlvidynier	2.200	2,8%	köpmän, krigare, kaptener
Sivoer	2.100	2,6%	hantverkare, kaptener
Niferländningar	1.000	1,3%	skeppsbyggare, lotsar, kaptener
Alver	100	0,1%	magiker
Dvärgar	2.500	3%	hantverkare, köpmän

Statsöverhuvud: Arkondor II, Storvesir av Krilloan
Styrelseform: stadsrepublik
Exportvaror: ädelstenar, ädelmetaller, ädelträ, droger, kryddor, tyger, slavar, magiska föremål
Importvaror: järn, skinn, vin, salt, vapen, magiska föremål
Militär:
Armén (sratosh): 1.020 man
Hamnförsvaret (ilmani'i'vonva): 200 man
Flottan (ikrominik): 1.420 man
Stadsvakten (filakas): 400 man
Sabeltandsgardet (ereth zabelas): 17 man
Religion: Total religionsfrihet. Ingen dominerande tro.
Värdshusbäddar: ca. 16.000
Höjd över havet: 0–35 meter (c:a 190–230 meter ovanför förkastningsbranten och i Meh-Sylfhin)

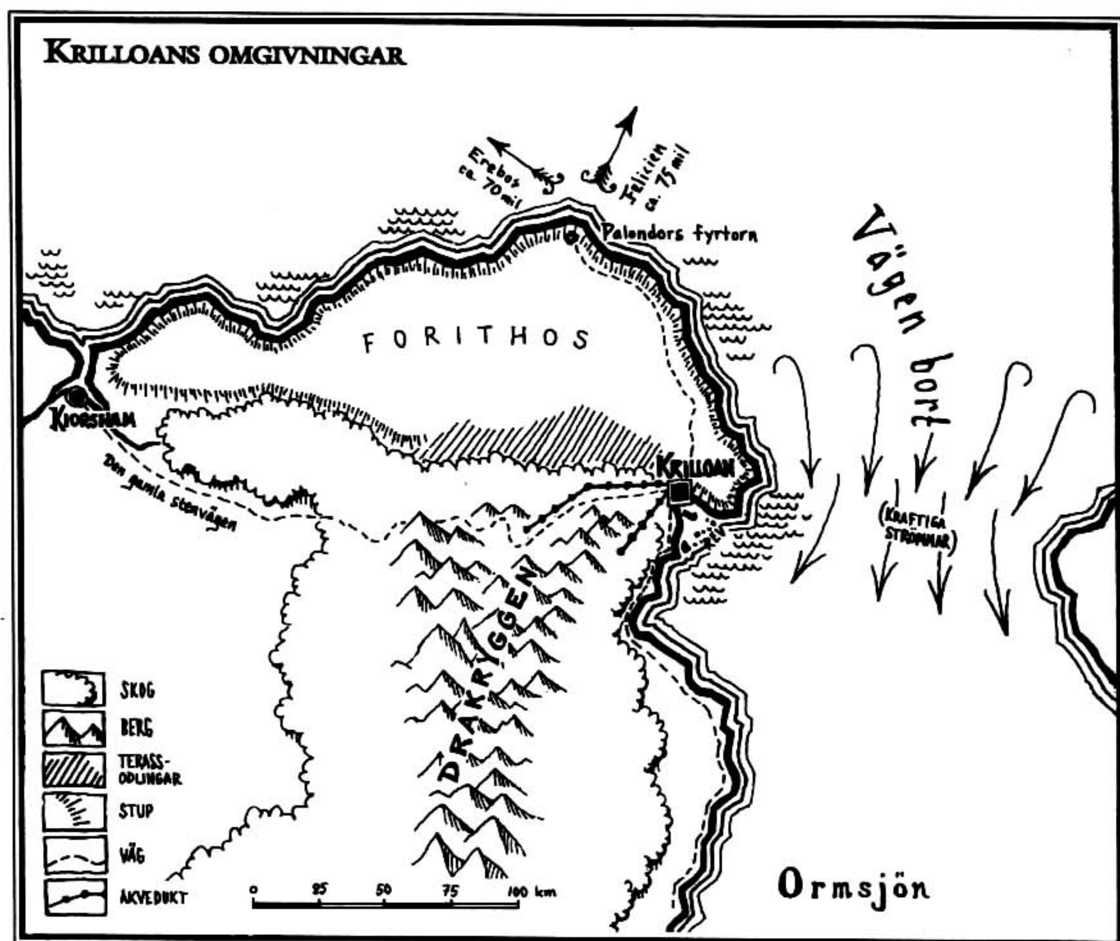
INLEDNING

"ORMSJÖNS INLOPP i norr kallas 'Vägen bort' av Kopparhavets sjömän. I själva sundet är vattnet ännu så sött att man kan dricka det. Det strömmar kraftigt från norr till söder, så att man endast kan segla från Ormsjön till Kopparhavet för hård sydlig vind. Sådan vind är sällsynt och blåser bara upp 1T3 gånger på fem år, men då den inträffar kallas den 'RhabdoRhinn — giftgrodans andedräkt', och med den seglar en armada av handelsskepp in i Kopparhavet, lastad med droger, gifter och ädelstenar från Solunas öknar. Månaderna efter en RhabdoRhinnervind blir tillgången på sådana varor god över hela Ereb. I avvaktan på sydvinden lägger sig de fullastade handelsskeppen i hamnstaden Krilloan, där de kan få vänta i månader. I staden samlas sysslolösa sjömän, pengar, tjuvar, krämare, perverterade ökenfurstar och allehanda patrask som gör Krilloan till en av Altors mer intressanta platser."

Så lyder stycket under rubriken 'Vägen Bort' i *Ereb Altor-boxens* kampanjbok. Trots att beskrivningen är kort så ger den en ganska god bild av atmosfären i en av västra Altors största och mest intressanta handelsstäder.

(Altor är namnet på den av de spelvärldar till *Drakar och Demoner* som beskrivits mest ingående, framför allt i boxen *Ereb Altor*, men även i kampanjmodulerna *Ivanhoe*, *Monster*, *Magi*, *Monturerna*, *Trakorien*, *Torshem* och *Monster och män*. Viss information finns även att hämta i äventyren *Barbia*, *Svavelvinter*, *Oraklets fyra ögon*, *Enhörningshornet*, *Torshem*, *Magilre* samt äventyrstrilogierna *Den nidländska reningen* och *Härskarserien*.

För dig som aldrig tidigare hört talas om Altor följer en kort introduktion i Geografi-kapitlet. För mer info hänvisas till ovanstående moduler, framför allt Ereb Altor-boxen.)



GEOGRAFI

I DETTA KAPITEL beskrivs inledningsvis världen Altor kortfattat, därefter följer en beskrivning av det nordöstra hörnet av Sanritrahalvön, där Krilloan ligger. Slutligen beskrivs geografiska företeelser i och omkring staden Krilloan.

ALTOR

Altor är ett perfekt klot med en diameter på ungefär 1.000 mil (jfr. Jordens ca 1.250 mil) och en omkrets på ungefär 3.000 mil (jfr. Jordens ca 4.000 mil). Vid Nordpolen styr Isherrarna och där råder en förlamande köld. Ju längre söderut man färdas, desto varmare blir det och vid sydpolen, där Eldsalamandrarna härskar, är hettan mördande.

Altor har många kontinenter spridda över det hav som täcker större delen av dess yta. Krilloan ligger på djungelkontinenten Samkarna, strax söder om ekvatorn. Öster om Samkarna ligger Soluna, vars norra halva är djungelklädd men som söderut mer och mer övergår i stäpp och öken. Norr om ekvatorn ligger Ereb, vars karaktär skiftar mycket från land till land. Ereb förbinds med en smal landtunga i öster med Akrogal, den största kontinenten. Norr om Ereb ligger det isklädda Orghin, som bebos av de blåhudade orghinerna. Öster om Soluna breder det väldiga Glashavet och Valgussjön ut sig med de (sägs det) en miljon öar som utgör det mystiska kalifatet Irendor. Längre ned i söder ligger den legendomspunna och ständigt dimhöljda Drakarnas arkipelag—drakarnas urhem på Altor (sägs det...).

Västerut splittras Samkarna upp i en mängd småöar i Pringuabukten och Blindhavet innan Västerhavets oändliga havsvidder tar vid. Här finns också alvernas största hemvist, den skogsklädda ön Melukha.

KRILLOANS OMGIVNINGAR

Krilloan ligger på nordöstra hörnet av den ca 70 x 70 mil stora Sanritra-halvön, som i sin tur ligger i nordöstra hörnet av Samkarna. Den yttersta nordöstra spetsen av denna halvö består av en ca 200 meter hög högplatå, Forithos, som störtar brant ned mot havet i norr och öst, medan den söderut sänker sig ned mot havsnivån i ett antal uppodlade terasser. Undantaget är längst ned i sydost, där den också är i princip lodrät. På denna smala strandremsa mellan högplatån och strandlinjen ligger Krilloan.

Väster och sydväst om Krilloan breder den lummiga och ogästvänliga regnskogen, vanligtvis helt enkelt kallad 'Djungeln', ut sig. I rakt sydvästlig riktning breder också en högplatå (<1.000 meter) ut sig, en avlägsen utstickare av Drakryggen, som fortsätter mer än 400 mil söderut. Krilloanerna, som gärna vill ha del av denna Samkarnas mest kända geografiska egenhet, kallar sina berg också för Drakryggen.

FORITHOS

Gräset uppe på den 250 x 100 km stora högplatån Forithos ('Förkastningen') är tacksamt som bete för en mängd får och getter. Ingen bor egentligen här utom en ensam fyrvaktare och några herdar. Det är ett öde, stiglöst landskap utan träd eller kullar, men det går rykten om osaliga andar tillhörande de urinvånare som finns begravna i stora stencirklar och underjordiska gravkammare uppe på platån. Hur som helst undviker man Forithos.

DJUNGELN

Djungeln öster och söder om Krilloan har både rik och tät vegetation beroende på de varma, fuktiga vindar som sveper in från Ormsjön och från Kopparhavet. Förutom på den gamla stenvägen, de fåtaliga stigarna och ovanpå akvedukterna är terrängen närapå oframkomlig och så gott som outforskad. Förflyttningsförmågan är för ovana djungelvandrare halverad.

Den 250 km långa gamla stenvägen, uppförd 253–295 eO, slingrar sig genom djungeln och över bergen mellan Kiorsham och Krilloan. Den är på flera ställen avbruten av sprickor, nedfallna klippblock och kullvälta trädstammar, och den gamla stenläggningen är sedan länge söndervittrad och förfallen. Den är dock ett bra riktmärke för de våghalsar som vågar sig genom djungeln, och med tiden har den blivit tillräckligt upptrampad av karavaner för att kunna avverkas på 2-3 veckor.

Det kanske största hotet på djungelstigarna är den färgglada och rikliga faunan. Exotiska djungelfåglar för oväsen hela dagarna och får avlösning av insekterna på natten. Villebråd i form av hunddjur, kattdjur, apor, ödlor och små grisar befolkar djungeln, men stora djungelkatter, giftiga ormar, rovapor och spindlar gör området extremt farligt att färdas i. De enda som lever i djungeln är enstaka ädelträhuggare, skogsmän och akveduktreparatörer.

HAVET

Forithos stup fortsätter ned i havsdjupet under vattenytan och havet är sålunda tvärbrant ned till ungefär 600 meters djup längs hela norra och östra kanten av Forithos. Söderut är det något grundare.

Vindarna i Ormsjön är mycket svaga, och oftast nordliga, och man har sällan nytta av segel. I stället drivs nästan alla fartyg av roddare i form av galärslavar. I hela Ormsjön, framför allt längs kusten, finns gott om fisk och skaldjur och längre söderut finns korallrev och sandban-

kar där pärlfiskare gör stora förtjänster. Vattnet utanför Krilloan håller normalt 17–19° och är precis tillräckligt bräckt för att inte vara drickbart.

Havsfaunan är riklig, och bland de mest spektakulära havsdjuren märks jättesköldpaddor, delfiner, hajar, barracudor, jättebläckfiskar och några enstaka sjöormar och havsdrakar.

Reven

De skoningslösa och järnhårda reven öster och sydost om Krilloan är mycket vassa och förrädiska. Sammanlagt har tusentals fartyg gått i kvav utanför Krilloan, framför allt i samband med de sydliga stormarna som är så viktiga för handeln. Vrakplundring är således en lönsam bisyssla för Krilloans fiskare. Ingen klok sjökapten seglar in eller ut ur Krilloan utan lots.

Kustslingan

Det är i princip omöjligt att landstiga på kusten norr och öster om Krilloan, åtminstone inte öster om Kiorsham. Stränderna är klippiga och branta och havsbotten är full av undervattensskär och vassa rev. Med mindre båtar är det dock möjligt att stranda på ett fåtal ställen längs kustremsan. Söderut är det något enklare, men det krävs en erfaren lots eller fiskare för att hitta de rätta landningsplatserna.

Kiorsham

På 250-talet eO eliminerades en del av Vägen bort-problemet genom att man uppförde en liten hamn mot Kopparhavet omedelbart väster om Forithos. Den fick namnet Kiorsham och är befäst med ett starkt försvar p. g. a. den stora förekomsten av pirater, icke minst svarta ankor. I samband med hamnens grundande har dock en rad nya problem uppstått. Hur ska man ta sig dit? Sjövägen är som tidigare nämnts helt utesluten (och om den inte var det, vore Kiorsham helt onödig). Kvar finns tre alternativ: landvägen, fågelvägen och på magisk väg.

För att nå Kiorsham landvägen måste man färdas på den gamla stenvägen och de osäkra djungelstigarna; genom djungeln och över Drakryggen. Sträckan är på 250 kilometer, vilket innebär 12 dagars färd för en vandrare, 8 dagar för en ryttare och 20 dagar för en karavan. Kärror kan inte användas. Denna resa kan vara mycket farofylld, och om resenärerna är rädda om sina liv och sin packning är det säkrast att hyra in livvakter och erfarna djungelspanare. Fördelen med karavaner är att man kan frakta stora laster om man har tillräckligt med pengar för att hyra packdjur, förare och livvakter. Nackdelen är tiden, kostnaden och risken att inte komma fram.

Det finns åtskilliga sätt att resa den 225 kilometer långa fågelvägen, men alla är antingen dyra eller mycket sällsynta. Se rubriken 'Kommunikationer' i kapitlet Allmänt.

Drakryggen

Den bergskedja som löper längs Samkarnas östra kust och som skiljer Samkarna från havet kallas Drakryggen. På sina ställen är detta bergmassiv femton km högt. I bergstrakterna kring Krilloan har vindar och floder urholkat berget och gett upphov till en stor mängd grottor. En del av dessa befolkas av grottbjörnar, grottlejon, sabeltandade tigrar och andra monstruösa varelser. Någon av dessa grottor sägs vara nedgången till en glömd, underjordisk stad med hustak av guld och gator belagda med smaragder. En annan lär vara den sedan 120 år döda draken Morriarts välfyllda skattkammare. Otaliga äventyrare har försvunnit i jakten på dessa skatter.

Tannatopol

Tannatopol är en 2 km lång och hundratalet meter bred vulkanisk ö som ligger ungefär tre kilometer sydost om Krilloan. Den är ständigt inhöljd i en tät, grå dimma. År 366 uppsteg den ur havet, och några veckor senare upptäckte den mäktige nekromantikern Vlad Kamantur en stark nekromantisk maginod på ön, och med tillåtelse från den dåvarande härskaren i Krilloan upprättade han tillsammans med några likasinnade dvärgar och människor en nekromantiskola. Nu, nästan 250 år senare, har denna akademi, delvis beroende på Krilloans liberala syn på nekromanti, blivit en av Erebs största lärosäten i denna magiskola.

S:t Kleols kloster

S:t Kleols kloster ligger 80–90 km nordost om Krilloan på kanten av Forithos. Detta enkla och ensliga bergskloster byggdes år 367 av en liten och obetydlig munkorden av kardiskt ursprung — S:t Kleols orden. Den övergavs dock år 378 efter att en eldsvåda slukat dormitoriet med tretton munkar, däribland abboten. Klostret var högkvarter för Ljusa Handens inkvisitörer i samband med Benevox-affären år 391 (se avsnittet om Shaulkortleken i Magiboxen). I dag är vägen till klostret helt söndervittrad av väder och vind och byggnaderna övergivna, så när som på en gammal kardisk eremitmunk, Ulrik Oddbratt. Han har skött om det fallfärdiga klostret i nära fyrtio år och går sällan utanför dess murar. De flesta betraktar honom som en halvgalen gammal gubbe. Det är en halvsanning — Ulrik Oddbratt är helgalen.

GEOLOGI

Krilloan är en stad som formats och särpräglats av en mängd märkliga geologiska fenomen genom årtusendena. Somliga anser att det har att göra med den maginod som befinner sig svävandes runt Ordo Magica, medan mer andliga personer ser det som ett tecken på att staden är favoriserad av gudarna. Många av fenomenen har dock helt naturliga, geologiska förklaringar, till exempel Fo-

rithos som utgör den naturliga stadsmuren åt norr och öster, Meh-Sylfhins stenstoder samt Kristallberget.

FORITHOS

En gång i urtiden flöt den väldiga floden Horeppos fram genom nordöstra delen av Sanritra-halvön. Floden hade sina källor i de avlägsna bergen inåt landet, och alla källornas strömmar enades till den gigantiska urflod som så småningom mynnade ut i ett imponerande vattenfall precis där Krilloan kom att byggas. På denna plats var marken sammansatt dels av äldre, hårda bergarter, dels av mjukare, lerbaserad jord. Med tiden spolade de starka strömmarna bort den mjuka leran och grävde ut det område som i dag kallas för Meh-Sylfhin ('Luftöarnas stad'). De öar som består av solitt urberg står kvar som enorma stenstoder, förvridna av forntida vattenmassors frenetiska erosion. Där vattenfallet störtade i havet holkades bottnen ur och bildade Krilloanska bukten.

Enligt historikerna inträffade dock för ca 2.300 år en omfattande landhöjning som skapade Forithos och ändrade Horeppos riktning och splittrade den till flera mindre vattendrag. I dag återstår av den väldiga floden bara en liten bäck som kastas nedför förkastningsbranten mot Meh-Sylfhins botten.

Forithos ('Förkastningen') är på sina ställen över tvåhundra meter hög, och har alltid utgjort ett naturligt skydd mot inkräktare från norr och öst, men för att skydda sig från havet och djungeln västerut har krilloanerna rest en åtta meter hög stadsmur med en mängd imponerande torn. Muren fortsätter delvis upp på Forithos för att avskära det kungliga slottet från resten av högplatån, men runt Meh-Sylfhin och åt öster finns inget annat skydd än branten. Eftersom detta är ett idealiskt förhållande om man vill bombardera staden med katapulter har man sedan fyra år arbetat med att förlänga muren till att omgärda hela staden, men arbetet går mycket långsamt i fredliga tider som denna.

DEN SJUNKANDE STADEN

Sedan snart trehundra år har det sydvästligaste stadsområdet vid kusten, Meh-Taupour ('Den sjunkande staden'), sakta men säkert sjunkit, och havet har dränkt de äldsta husens källare och bottenvåningar. Omfattande träskmarker har brett ut sig även innanför stadsmuren och man har i allt större utsträckning börjat bygga sina hus på tio till tjugo meter höga pålar. Alltefter som marken sjunker flyttas husen uppåt på pålarna för att hålla golvet torrt. Om man vill ta sig någonstans sker det längs flytbryggor av porös vass eller med flatbottnade pråmar.

KRISTALLBERGET

Ett annan geologisk egenhet finns strax öster om Krilloanbukten, mitt emellan vattnet och Forithos. Här fanns en gång en underjordisk vulkan som innan floden spolade bort leran omvandlade urberget till klarblå kristall under extremt tryck och ofattbar hetta. När kristallen blottlades polerades den under lång tid av flodens vatten och har nu formen av en slät, rundad, halvgenomskinlig blå kulle. Där den har ärrats av sprickor har dessa fyllts igen med jord som fungerar som gator upp till toppen. Kullen kallas av krilloanerna för Krillghin ('Kristallberget'), och den omgivande stadsdelen för Meh-Krillghin ('Kristallbergets stad').

TERASSERNA

På Forithos sydsida, där den i flera avsatser sänker sig ned mot djungeln, har krilloanerna anlagt terassodlingar medris, vete, kryddor, frukter och majs. Terasserna upptar sammanlagt endast ett kilometerbrett område mellan högplatån och djungeln och står för en ytterst liten del av Krilloans livsmedelsbehov.

VINDAR OCH STRÖMMAR

Staden Krilloan har kanske blivit mest känd på grund av det märkliga och sällsynta fenomen som kallas RhabdoRhinn — Giftgrodans andedräkt. I det smala sund som skiljer Kopparhavet och Ormsjön åt och kallas 'Vägen bort' skapas nämligen extremt starka strömmar som ingen galär i världen kan betvinga. Det enda sättet att ta sig från Ormsjön till Kopparhavet är att vänta på tillräckligt starka sydliga vindar, vilka inte är särskilt vanliga.

Förutom RhabdoRhinn, som uppträder oregelbundet mellan en och tre gånger vart femte år och håller i sig i ca två månader, utgörs de enda tillfällena av de ganska regelbundet återkommande stormarna (2 ggr varje vår och 2 ggr varje höst), vanligtvis kallade Angyrth Kallabja — Drakvindarna. Det är dock riskabelt att ge sig ut i en sådan; ungefär vart femte skepp går i kvav. De varar dessutom inte alltid tillräckligt länge för att man skall hinna ta sig förbi hela det kritiska området; ungefär hälften av gångerna tvingas fartygen vända tillbaka halvvägs genom Vägen bort på grund av att stormen mojnar.

Av någon hittills okänd anledning har besvärjelserna VINDKONTROLL eller VÄDERKONTROLL aldrig fått önskad effekt i farvattnen runt Vägen bort.

Vad gäller klimat och väder i själva staden Krilloan, kan man enklast säga att det huvudsakligen är varmt (18–27°) och soligt på somrarna, svalt (7–15°) och soligt på vintrarna. Hela denna del av Ormsjön kännetecknas av svaga, nordliga vindar, vilket innebär att hela staden ligger i lä av Forithos (därav den rikliga tillgången på bogserargalärer...). Då det regnar, regnar det rejält och det händer till och från att gatorna svämmar över när det blir stopp i rännstenar och kloaker. Efter dessa tillfällen luktar det inte gott i Krilloan...

HISTORIA

OM KRILLOANS tidiga historia efter den tredje konfluxen finns inte särskilt mycket intressant att säga; hela Sanritrahalvön var djungelklädd och i stort sett obeboelig fram till 200-talet eO. Enstaka fiskebyar längs kusten, jagande djungelfolk och boskapsdrivande nomader i bergstrakterna utgjorde 'urbefolkningen' och från de civiliserade rikena norr och öster om Kopparhavet visades ringa intresse för den ogästvänliga 'Fuktkusten', som området kallades.

År 204 inträffade dock ett märkligt fenomen som fortfarande förbryllar de som bryr sig om att fundera över saken — en malström uppstod mitt emellan Samkarnas och Solunas yttersta spetsar och efter några veckor hade den växt sig så stor att den uppfyllde hela gapet mellan kontinenterna. 'Vägen bort', som sundet kallades av erebierna, blev ofarbart och farleden mot söderns rikedomar stängdes. Nere i Ormsjön fanns vid tillfället en större felicisk handelsflotta, eskorterad av ett halvdussin krigsgalärer under befäl av amiralen Krillo DiCastran.

När dessa på sin väg norrut plötsligt fann vägen spärrad fanns inte mycket annat val än att söka en lämplig ankringsplats, och ett tjugotal km nedåt kusten fann man på den samkarniska sidan ett någorlunda stort gruvsamhälle, grundat av dvärgar men så småningom övertaget av sanritransk fiskebefolkning. Byn hade en perfekt naturlig hamn (nuvarande Meh-Sylfhin) och efter en beslutsam landstigningsoperation brändes fiskebyn ned och sanriterna drevs ut i djungeln. För att skydda ankringsplatsen uppfördes två mindre fort på förkastningsbranten, på de platser där Rekas och Molug numera ligger. En enkel träpalissad uppfördes mot strandkanten medan Forithos, förkastningen, fick utgöra skydd från attacker i ryggen.

Allt eftersom allt fler upptäckte att farleden norrut var stängd lade fler och fler fartyg till i hamnen, som kom att uppkallas efter sin härskare (det långa namnet drogs dock i hop till det mer lättuttalade Krilloan) och den provisoriska byn byggdes ut. Efter ett år av isolering hade den växt till att omfatta hela nuvarande Gamla staden. Pengar strömmade in från sysslolösa handelsmän och amiral Krillo och hans officerare upptäckte att det fanns stora pengar att tjäna och tre månader senare, när RhabdoRhinn äntligen dök upp, seglade man hem till Felicien och Krilloan erkändes som officiell koloni.

De följande fyrtio åren innebar en explosionsartad tillväxt runt Meh-Sylfhinbukten. Den guvernör som tillsattes var ett geni vad gällde att suga pengar ur handelsmännen med hjälp av tullar och avgifter — eftersom RhabdoRhinn varade så pass kort tid att Krilloan var den enda plats från vilken man hann segla ut i tid var de så illa tvungna att lägga till där. Forten Rekas och Molug byggdes ut för att skydda hamninloppet ytterligare, och en riktig mur byggdes runt den närbelägna staden.

248 — RhabdinRhaluk — Giftgrodans magknip

Året 248 efter Odo började, liksom alla andra år, mycket lovande för Krilloans befolkning, som då uppgick till närmare 8.000 (90% felicier). Varenda kvadratmeter av området innanför ringmuren var bebyggt, och guvernören hade just börjat anlägga grunden till ett magnifikt palats med utblick över hamninloppet. En dag samlades människorna på stadsmuren för att beskåda ett märkligt skådespel. Vattnet ute i bukten verkade liksom koka, och bland de stora bubblorna kunde man skymta en stor mängd av de extremt sällsynta svartstrimmiga giftgrodorna. Diverse mer eller mindre fyndiga teorier uppstod om huruvida grodorna var dåliga i magen eller ej, men avbröts tvärt när marken plötsligt började skaka och stadsmuren föll ihop och begravde 800 människor. Jordbävningen fortsatte och krilloanerna hade ingenstans att fly när de hopträngda stenbyggnaderna föll ihop och begravde stadens trånga gator. När förödelsen och dammet från den raserade staden lagt sig något dygn senare kunde man från Kastellhöjden blicka ut över en dyig sandstrand täckt av döda fiskar och havsdjur där havet bara för några dagar sedan legat spegelblankt. Marken hade höjt sig ca 25 meter och den nuvarande kustlinjen hade tagit form. Hälften av befolkningen dog i rasen.

Det tog närmare tre år innan staden återtagit sin forna form, numera betydligt längre från vattnet än tidigare. Turligt nog innebar dock inte landhöjningen att den naturliga hamnen försvann helt och hållet — den flyttades bara 200–300 meter längre utåt, till det som i dag kallas Krilloanbukten.

Det finns somliga domedagsprofeter som varnar för att en liknande katastrof kommer att drabba Krilloan igen, och man tar Meh-Taupour, Den sjunkande staden, som ett tydligt exempel på att landhöjningen håller på att ge med sig helt och att hela staden kommer att sjunka i havet.

248–311 — Havsrockans tidevarv och Dermanska invasionen

Den kände krilloanske guvernören Haffros Takadilir har i efterhand beskrivit perioden som följde på RhabdinRhaluk som 'havsrockans tidevarv', eftersom den likt havsrockans liv gick i långsamma men regelbundna svängningar upp och ned igen i takt med RhabdoRhinns återvändande. Men liksom havsrockan alltid möter sitt slut antingen i en späckhuggares käftar eller på en harpunerares spjut, så blev även Krilloans öde våldsamt då det våldsamma kriget mot Dermanien startade 310.

En stor del av uppbyggnaden av Krilloan efter Rhabdin-Rhaluk skedde med hjälp av erövrade slavar från de dermanska och efariska kustlanden. Då efterfrågan på slavar i Felicien och övriga Ereb ökade kraftigt i slutet på 200-talet hade den mäktiga feliciska flottan forslat tiotusentals solunier norrut över havet, att säljas vidare som slavar.

I längden blev dock de dermanska stammarna rätt förargade på feliciernas sätt, och 310 enades de sjuttiosju stammarna och sjösatte sina jättelika, havsgående, stålklädda krigskanoter och seglade dels mot Felicien, dels mot dess många pärlfiskarkolonier på Solunas och Samkarnas nordkuster. Även Krilloan fick sig en släng av kriget, och någon vecka innan Rhabdo-Rhinn anlände en dermansk krigsflotta, bombardere staden i tre dagar och tre nätter med brinnande oljetunnor, och försvann därefter med RhabdoRhinn.

Krilloan lades totalt i ruiner och alla skepp som låg i dess hamn flydde, sänktes eller brann. Det fanns inte ett helt hus i staden, eftersom de mestadels var byggda av trä från djungeln.

311–377 — Kejsar Kain

Felicien ockuperades av dermanerna och miste sitt självstyre, vilket blev slutet för det första feliciska imperiet. Dermanerna, å sin sida, hade inga intressen i Ormsjön, och man lämnade Krilloan åt djungeln. I dag hade Krilloan förmodligen också bara varit en stenhög i kanten av en frodig djungel, om inte en morëlvidynsk kapare (som deltagit i kriget mot Felicien och sänkt tronarvingens skepp) vid namn Kain Urtus samlat ihop en skara män och tillsammans med de överlevande krilloanerna börjat röja upp.

Kain var känd som en hård, hänsynslös och grym man, som inte fruktade någon eller något. Han vann dock snabbt respekt i sin nya hemtrakt för sitt fasta ledarskap, och han lät kalla på en mängd gamla 'vänner' från runt om Kopparhavet för att hjälpa till att göra Krilloan till det största kaparfästet i hela Ormsjön och Kopparhavet. Tanken var att man därifrån skulle använda hamnen som en ointaglig bas för sin piratverksamhet

Resultatet blev dock lite annorlunda; Kain märkte att det fanns mer pengar att tjäna om han blev hederlig, då han kunde ta upp tullar, avgifter och skatter på romförsäljning, etc. Under de följande 60 åren återfick Krilloan en stor del av sitt forna välstånd, och Kain övertog och kopierade i stort sett feliciernas gamla affär.

Från denna period i Krilloans historia härstammar en stor del av den vidsynthet, tolerans och respekt för andra som i stor utsträckning präglar staden. Kain samlade ihop folk från hela Kopparhavet, och en mängd olika folkslag, religioner och kulturer blandades. Eftersom så gott som alla dessa hyste en enorm respekt för den person som kallades 'Kaparnas konungars kejsare', så sköttes upprätthållandet av ordningen av sig själv, trots att många var kriminella innan de kom till Krilloan.

366 — Tannatopols uppstigande

En tidig vintermorgon år 366 började så havet återigen bubbla några kilometer utanför Krilloans kust. Folket rafsade ihop sina usla ägodelar och flydde ut i djungeln, undan vad man fruktade var en ny jordbävning och landhöjning. Från det kokande området steg en gråsvart rök upp, och havet färgades kolsvart.

Några dagar senare kunde man dock börja pusta ut. En underjordisk vulkan hade haft utbrott, och även om hela Krilloanbukten var fylld med kolsvart vulkan-aska, och hela staden i övrigt med tät, gråsvart dimma. Några veckor senare slocknade vulkanen igen, men på dess plats hade en kal, kolsvart klippö växt upp. Ön döptes till Tannatopol — Den svarta skärselden.

Bara några veckor senare anlände nekromantikern Vlad Kamantur, en av Kains gamla vänner från Fristaden, till Krilloan och bad om att få ta Tannatopol i besittning. Kain hade ingen anledning att neka, eftersom han envisades med att ha en neutral och fördomsfri inställning till allt han stötte på. Vlad hade upptäckt en stark nekromantisk maginod på ön och grundade där en akademi för sina mörka läror. Med hjälp av en grupp likasinnade dvärgar och människor byggde han en stad med en liten hamn. Omvärlden vet inte mer om ön annat än att den ständigt är omgiven av tät dimma som omöjliggör sikt, att där finns nekromantiker och säkerligen ett stort antal odöda och att Krilloans politik tillåter dem. Men det går många rykten om ön och dess invånare, några sanna, men flertalet mer eller mindre obefogade.

377–486 — Ordo Magica och Magokratin

För att stärka banden mellan nekromantin och andra magiskolor föreslog Vlad Kamantur år 374 att upprätta en orden för liberala och fritänkande magiker. Med sig fick han den krunske elementarmagikern Shaza Sahivann och den legendariske furgiske illusionisten Toalpios T'tahhah. Med hjälp av dvärgar byggde man inuti Meh-Sylfhins högsta ö ett komplex avsett för studier och magisk forskning. Namnet, Ordo Magica, och flera lärare övertogs från Shazas gamla orden. Den finns kvar ännu i dag och har blivit en av de mest inflytelserika magikerordnarna i världen.

Tre år därefter dog Kejsar Kain, 92 år gammal. Han hade inte sagt någonting om tronföljare, och det beslutades att staden skulle styras av ett råd bestående av nitton av de visaste magikerna. Många handelsmän protesterade, men av någon *underlig* anledning fick de inget gehör. Ordo Magica sade sig formellt stå utanför allt som hade med Krilloans styrelse att göra, även om så icke blev fallet.

Magokratins tid blev en liten parentes i Krilloans historia. Inga direkta innovationer gjordes, utan staden expanderade sakta men säkert och stabiliserades mer och mer. I och med att RhabdoRhinn, som ursprungligen

kom ganska punktligt med mellan 20 och 24 månaders mellanrum, blev allt mer oregelbunden, tvingades allt fler handelsresande vänta längre i Krilloan (och spendera mer pengar).

Magokratins största förtjänster var byggandet av kastellen Bhurues och Rabhes vid hamninloppet och fontänen vid Neroh Emporos. Som störst växte Krilloan till att omfatta nuvarande Gamla staden, Meh-Sylfhin, Meh-Mitzur och Meh-Achladi. Västra delen av Krilloanbukten och området ovanför Forithos är åkermark.

En annan given utveckling i en stad som styrs av magiker är att antalet magiker; noviser, adepter, studenter, mästare och ärkemagiker växer enormt. Förutom ett viktigt handelscentrum blev Krilloan en samlingsplats för magiker från hela världen. Mängder av banbrytande magisk forskning ägde rum och magiska föremål tillverkades varje dag.

470 CA — MORRIART

I slutet av 400-talet visade sig för första gången den väldige draken Morriart. Den flög ner från Drakryggen och utan att någon vågade ingripa terroriserade det urgamla vidundret staden i flera månader. Draken plundrade och stal, brände hus och fartyg och åt sig mätt på stadens invånare. När läget såg som värst ut kom en hjälte från Kardien, hertig Arneval, för att dräpa draken. Han hyrde några lokala vägvisare och begav sig upp i bergen för att söka upp drakens håla. Han lyckades med det och klarade till och med av att dräpa monstret. I hålan fanns en väldig och uråldrig skatt. Men vägvisarna blev giriga och mördade hertigen. De återvände till Krilloan med så mycket guld de kunde bära. De blev dock avslöjade och dömda till döden på Arenan. Sedan dess har ingen sett eller hört om den enorma drakskatten. Den har i stället blivit till en myt som lockat många äventyrare att villa bort sig bland bergen.

486 — DEN STORA BRANDEN

Efter en extremt het sommar utan tillstymmelse till regn utbröt en häftig brand i ett tegelbränneri i utkanten av Krilloan (nuvarande Meh-Dachaur). Branden spridde sig med hjälp av brinnande råttor i de uttorkade kloakerna och hade nått andra änden av stan inom femton minuter. Stora delar av staden var sålunda övertänd när magikerrådet kunde vidta åtgärder, och då var det redan för sent. Trots animisters och elementarmagikers intensiva försök att med hjälp av vind och vatten släcka och begränsa elden, brann nio tiondelar av staden ned till grunden under de tre dagar som branden varade. Endast Meh-Sylfhin och Atur Kastelli klarade sig någorlunda oskadda.

Under de desperata och stressade magikernas försök att släcka eldarna frigjordes sådana enorma mängder magisk energi över staden att allt resulterade i ett enda stort kaos. Mer än en magiker blev så överbelastad av magisk energi att han självantände och brinnande sprang runt och spred elden ytterligare. En mäktig elementarspecialists frammaningsbesvärjelser fick totalt motsatt effekt, och hundratals salamandrar framträdde i hjärtat av Gamla staden i stället för de undiner som egentligen skulle frammanats. Luftelementarer blåste liv i falnande eldar i stället för att blåsa ut dem, o. s. v. Till slut beordrades att inga besvärjelser fick användas över huvud taget, men skadan var redan skedd; de ofantliga mängder av okontrollerade magiska flöden som nu hängde fritt över staden sög åt sig eldsflammorna och kastade dem i gigantiska ljusbågar kors och tvärs över staden.

Efter denna händelse tappade stora delar av befolkningen totalt förtroendet för magikerna, som trots sina ständiga uttalanden om hur obegränsad och fantastisk magin var inte ens kunde släcka en brasa, utan bara gav den nytt bränsle. Magikerrådet avsattes och det bestämdes att de i fortsättningen bara skulle utgöra en liten del av stadens styrelse. För att återuppbygga staden anlitades dvärgisk, efarisk och felicisk arbetskraft i mängder, och för att leda arbetet och försäkra att staden aldrig skulle brinna igen tillkallades hovarkitekter från hela Kopparhavet.

Resultatet blev över förväntan. Breda avenyer och kanaler anlades för att förhindra spridning av elden respektive säkra vattentillförseln. Stadsmuren uppfördes dels för att skydda den nu ganska sårbara staden, dels för att sprida vattnet från de nybyggda akvedukterna. I och med att mängder av husritare av flera olika nationaliteter deltog i arbetet blandades byggnadsstilar friskt i den nya staden — något som närmast gjorde den ännu mer attraktiv för handelsresande.

486 OCH FRAMÅT — STORVESIRERNAS TIDEVARV

De handfallna krilloanerna stod efter den stora branden utan ledare, och det improviserade Nya Rådet beslöt att 'importera' en ny härskare. Valet föll på den poktiske underfursten Ragrozukh Kiramilion; en välkänd ledargestalt runt Ormsjön och som tidigare visat stort intresse för Krilloans affärer. På senhösten 486 installerades han som storvesir i Krilloan under en tre veckor lång högtid.

Ragrozukhs ämbetsperiod inleddes lovande och han tog genast itu med att organisera den växande stadens affärer till allas belåtenhet. När Krilloan omkring 493 byggts upp till sin forna storlek igen, var staden emellertid luspank och Ragrozukh tappade intresset för att styra. De följande åren försjönk storvesiren in i den lättsamma hovtillvaro som ämbetet fortfarande innebär. Eftersom storvesiren inte figurerar alltför mycket i det öppna får han inga tillfällen att göra sig impopulär, vilket i stället lett till att han är omåttligt populär trots att han inte gör någonting. Det är inbyggt i den krilloanska livsfilosofin att den som kan leva gott och bli allt rikare utan att lyfta ett finger är den främste av individer, och få personer lyckas så bra med detta som storvesiren.

Under Rådets ledning har inte särskilt mycket hänt de ca 130 år som det funnits, förutom att Krilloan sakta men säkert växt över sina breddar och att nybyggare nu tvingas slå rot utanför den ursprungligen väl tilltagna stadsmuren. Ekonomin har likaså sakta men säkert vuxit till sig, och Krilloans skattkistor är nu lika välfyllda som någonsin förr. Inga egentliga orosmoln finns, och trubadurer och poeter liknar gärna staden med den ljusblå himlen eller den nedgående solens rosafärgade horisont.

608 — PESTEN

År 608 utbröt en svår pestepidemi i Krilloan. Den upptäcktes dock ganska snabbt och en viss stadsdel, den som numera kallas Peststaden, var tydligen särskilt hårt drabbad. Rådet höll ett krismöte där nekromantikern Vlad Kamantur föreslog att man skulle låta hans magiker skapa odöda som utan risk för vidare smitta kunde ta hand om saneringsarbetet. Många ansåg att förslaget var upprörande, men förslaget röstades igenom. Vlad Kamanturs nekromantiker skapade femtio skelett som byggde en mur kring den drabbade stadsdelen. Några kvarter brändes för säkerhets skull och alla pestsmittade kastades in i Peststaden. Än i dag används Peststaden som en 'sjuk zon'. Alla som bär symptom på dödliga och/eller obotliga sjukdomar tvingas tillbringa resten av sina liv där. Efter denna händelse har nekromantikerna accepterats av lokalbefolkningen.

NU

Sedan fiaskot med Den Stora Branden år 486 har Krilloans magiker i allmänhet och Ordo Magica i synnerhet lyckats reparera sitt skamfilade rykte. Orsaken till detta står till stor del att finna i det faktum att magin spelade en avgörande roll för att skona staden från pestepidemin, men detta är inte hela sanningen. Ordo Magica har under ett drygt sekel arbetat i det tysta med att återerövra den unika maktposition man hade under magokratins era och man har i stort sett lyckats med sina föresatser.

För Krilloans invånare framstår det som om staden styrs av Trakilis ni Botiwani — "Rådet" (se kapitlet "Styre") — men i realiteten är detta råd i händerna på Ordo Magicas skickliga manipulatörer. Storvesiren Arkondor II, som tillträdde år 603, är en marionettregent utan någon egentlig makt och intresserar sig hur som helst inte särskilt mycket för styret av staden.

Ordo Magicas senaste åtgärd för att uppnå full kontroll över staden genomfördes för inte fullt ett år sedan; man instiftade ett elitvaktgarde kallat "Sabeltandsgardet", som är direkt underställt ordens magiker.

För Krilloans befolkning är det emellertid tveksamt om Ordo Magicas ökade inflytande innebär någon större förändring. Livet lunkar på som tidigare för det stora flertalet invånare, eftersom var och en har annat att tänka på. Krilloan börjar sakta vaggas in i en förrädisk trygghet, när rollpersonerna anländer till staden...



STYRE

KRILLOAN STYRS formellt av en storvesir som till sin hjälp har en mängd rådgivare ingående i ett stadsråd som kallas Trakilis ni Botiwani — De Evigt Upplysta och Ärade (vanligtvis dock endast kallat 'Rådet'). Detta råd skall, förutom storvesiren själv, bestå av en representant för Ordo Magica, representanter för de tre rikaste handelshusen (d.v.s. de handelshus som betalar mest skatt), representanter för de tre mest besökta templen (vanligtvis en hög präst), representanter för gillessammanslutningen Althair, stadens tre rikaste bofasta privatpersoner, högste domaren, kommendanten för armén samt storamiralen och vaktchefen. Rådsmedlemmarnas röster har följande fördelning:

Storvesiren*°	1
Templen	3 x 1
Ordo Magica°	5
Högste domaren°	2
Handelshusen	3 x 1
Gillena	3 x 1
Privatpersoner	3 x 1
Kommendanten°	3
Vaktchefen°	2
Storamiralen°	2

* Storvesiren rådfrågas normalt bara om det är helt oavgjort när alla de andra har röstat. Han måste däremot underteckna alla beslut som Rådet fattar — tills dess att han gjort det är de ogiltiga.

° Dessa röster kontrolleras i praktiken av Ordo Magica, antingen genom magi, påtryckningar, mutor eller det faktum att vissa rådsmedlemmar har anknytning till orden. Sålunda kan magikerna sammanlagt uppnå 14 röster av 26 (15 av 27 om storvesiren skulle rådfrågas) och kan därmed driva igenom i princip vilka beslut som helst, så länge de inte direkt missgynnar de lojala rådsmedlemmarna.

Omröstningar sker bara i allvarligare frågor, som t. ex. införandet av nya skatter eller lagar. Mindre viktiga ärenden, som t. ex. privata lagtvister, behandlas vanligtvis av vanliga notarier vid domstolen. Högste domaren skall analysera och utreda lagförslag samt formulera nya lagar. Han brukar också ha hand om komplicerade brottsfall. Kommendanten är stadens strateg och storvesirens militäre rådgivare. Han är överordnad storamiralen och vaktchefen.

Storvesiren

Titeln som storvesir gäller på livstid och när han dör väljer Rådet en ny vesir; ett val som hittills utan undantag omgärdats av komplicerade intriger, omfattande ränker och avancerat valfusk (Ordo Magica brukar normalt få sin vilja igenom...). Storvesirens enda officiella uppgifter är att kontrollera att Rådet inte gör något helgalet samt att utse en ny Högste Domare och Kommendant om de gamla skulle avlida, eftersom även dessa två ämbeten är på livstid.

Storvesiren lever i Atur Kastelli med sitt hov, sitt harem, sina 88 personliga uppassare och den övriga tjänarstaben på över 700 personer.

Alltsedan storvesirämbetet infördes har det varit tradition att denne varje dag skall ta emot sina undersåtar för att lyssna på deras klagomål. Eftersom detta är en extremt tröttande och tråkig syssla, är det likaså (alltsedan storvesirämbetet infördes) tradition att storvesiren håller sig med ett tiotal *antigrafer* ('kopior') som sköter denna syssla i hans ställe. Eftersom alla besökare vet sedan barnsben att det är förbjudet för storvesiren att tala med någon av så låg rang som de själva innehar, fungerar bluffen ypperligt. De flesta i staden känner förstås till detta förhållande, eller har åtminstone hört ryktena om det, men bara känslan att få vistas inne i Atur Kastelli och tala med en person vars strumpor är värda mer än allt de äger brukar göra dem ganska ödmjuka. Antigraferna fyller även en viss funktion som 'säkerhetsmän' vid officiella tillställningar då storvesiren måste närvara, såsom parader och invigningar; han löper ju i så fall ingen risk att bli sjuk eller skadad.

Ambassadörerna

Ambassadörerna är utsedda av de styrande makterna i respektive rike. Erebos ambassadör är t. ex. utsedd av Femhusrådet. Ämbetet är inte ärftligt och är formellt inte heller på livstid. Ändå har flera populära och idoga ambassadörer haft sin post livet ut. En ambassadör kan tvingas avgå om han bevisligen inte sköter sin uppgift, om hans rike byter regent eller befinner sig i konflikt med Krilloan.

Ambassadörernas uppgift är i första hand att bevaka sitt rikes intressen genom att manipulera medlemmar av Rådet. De måste därför vara fullt införstådda med de olika gruppernas intressen. Vidare kan ambassadören mot säkerhet låna ut pengar till landsmän som hamnat på avvägar och mot betalning även hjälpa dem juridiskt. Ambassaden, ambassadörens hem och arbetsplats, ligger på det respektive rikets privata mark. I ambassaden gäller det aktuella rikets regler.

Alla ambassadörer skall bära trekantiga, pälsbrämade hattar och får aldrig vara beväpnade. De måste följa Krilloans lagar så länge de är utanför sin ambassads område.

Gillena*

Stadens gillen finns samordnade i ett råd kallat Althair, tillkommet för att stärka gillenas makt och inflytande och för att tillvarata varje gilles rättigheter. Althair är en mycket mäktig sammanslutning bestående av Gillesmästarna för stadens tretton gillen och trots att man inte direkt blandar sig i styret av staden så har man ett enormt



inflytande över många saker. Naturligtvis finns det många fler typer av hantverkare än det finns gillen, men ofta är de som saknar gille alldeles för få för att kunna organisera sig. Althair avgör vilka som har rätt att kalla sig "mästare" inom sitt hantverk — ett mycket viktigt arbete — och för även en lång lista på kunniga hantverkare av mästarstatus som inte är anslutna till ett gille.

Althairrådet sitter i ett luxuöst palats i Meh-Krill-ghin, där varje gille också håller ett årligt möte för att utse en Gillesmästare som skall representera gillet i rådet. I övrigt består verksamheten i gillena mest av administrativa och samordnande uppgifter, men det ingår även en viss mängd juridiskt arbete där man kontrollerar att allt går rätt till. Gillena sanerar sålunda sig själva, eftersom det ligger i varje etablissemangs intresse att hålla sin bransch fri från skumraskaffärer. Varje gille kan utsätta medlemmar som inte sköter sig för ganska hårda påtryckningar.

De enskilda gillena har egna gillesalar i staden, där alla medlemmar kan samlas och framföra sina åsikter.

* Notera att man i Krilloan inte skiljer på gillen (som normalt har en mer social och andlig inriktning) och skrån (som är en sorts fackförening). Krilloans gillen fyller båda funktionerna.

RÄTTSVÄSENDE

Ordningen i Krilloan upprätthålls främst av den fyrahundrahövdade stadsvakten (filakas). En stadsvakt tjänstgör normalt 12 timmar i sträck och är därefter ledig i 12 timmar. På så vis är endast hälften av hela vaktstyrkan i tjänst åt gången. Av dessa 200 i tjänst så utgör 110 man vaktberedskap vid muren och dess torn, medan de övriga patrullerar gatorna i 18 patruller om vardera fyra stadsvakter och en patrullchef. Patrullerna sker ständigt och längs slumpmässigt utvalda men i förväg bestämda vägar. När en patrull kommer tillbaka till det torn där den är stationerad ger sig en annan patrull i väg.

Vid mindre brott, t. ex. störande av ordning, småstölder, slagsmål utan blodvite och skadegörelse har patrullchefen rollen som både domare och verkställare av straffet. Spöstraff o. dyl. sker sålunda på platsen. Det är dock inte helt ovanligt att en pratglad småbrottsling med lite tur kan muta sig ur ett dylikt intermezzo. Vid grövre brott arresteras som regel brottslingen och förs till en domstol för rättegång. Om ingen sådan är öppen slängs han ned i de häktesgropar som finns i varje vakttorn.

SABELTANDSGARDET

För knappt ett år sedan inrättades på Rådets anbefallning en ny vaktstyrka kallad Ereth Zabelas — Sabeltandsgardet. Namnet fick gardet efter de hjälmar de utrustades med, vilka är utformade som kraniet av en sabeltandad tiger, med de långa hörntänderna löpande från pannan till hakan på bäraren. Hjälmarna bidrar till att ge gardets soldater ett skräckinjagande utseende och de har mycket riktigt redan hunnit sätta sig i respekt hos såväl Krilloans befolkning som den reguljära stadsvakten.

Sabeltandsgardet består av sjutton mycket vältränade och kompetenta elitsoldater, som värvats av Ordo Magica från Altors alla hörn. Deras befogenheter är om inte obegränsade, så åtminstone mycket stora. De ägnar sig dock sällan åt konventionell patrullering utan är i huvudsak sysselsatta med utredning av grövre brott, samt brottsförebyggande åtgärder. Hur man definierar dessa åtgärder är emellertid upp till den enskilde gardessoldaten. De står över stadsvakten i rang, men är alltid ansvariga inför sin överordnade för sina handlingar. Varje Sabeltandsgardist är direkt underställd en av Ordo Magicas sjutton Mästare och tar order endast från denne. Skulle Rådet ha invändningar mot något ingripande så ställs den överordnade ärkemagikern till svars. Detta ansvar är dock knappast särskilt betungande om man tar i beaktande att magikerna i stort sett kan använda "sin" tillförordnade gardessoldat som han eller hon behagar, t ex som livvakt eller som ett värdefullt redskap i det avancerade intrigspel som försiggår inom Ordo Magica.

Rättegångar

När en fånge ställs inför en domare skall den patrullchef som arresterade fången presentera alla bevis och vittnen som pekar mot fången. Fången får också chansen att försvara sig själv, eller om möjligt hyra sin ambassadör eller en annan jurist att göra det. Eftersom fallen kan bli ganska många i en sådan stad som Krilloan är väntetiderna för juristhjälp ganska långa, och normalt får fångar som väntar på rättegång arbeta i stenbrottet.

Om man ser spelmässigt till rättegångsförfarandet skall SL slå en dold T10 och lägga till den anklagades (eller dennes försvarares) FV i Administration (dock ej mer än INT för personen i fråga). Dra därefter bort domarens INT (normalt 1T4+14) Modifiera därefter enligt nedanstående tabell:

Den anklagade är skyldig	–3
Den anklagade blev tagen på bar gärning	–5
Det fanns vittnen till brottet	–1 per vittne
Det finns tydliga bevis mot den anklagade (1)	–1 till –3
Den anklagade har ett pålitligt alibi	+1 till +3
Det finns tydliga bevis för den anklagade (2)	+1 till +3
Juristen är inte insatt i Krilloans lagar	–1
Den anklagade är en känd brottsling i Krilloan	–2
Den anklagade är brännmärkt för tidigare brott	–1
Den anklagade är anklagad för flera brott	–1 per anklagelse

Ex (1): en näsduk med den anklagades initialer som hittas på brottsplatsen bör ge försvararen en modifikation på –1. Det stulna halsbandet som återfinns i den anklagades ficka ger däremot modifikationen –3.

Ex (2): en enarmad person anklagad för att ha skjutit en ung man med pil och båge torde ge försvararen en modifikation på +3.

Om resultatet blir lägre än '0' döms personen som skyldig och döms enligt lagen. Om resultatet blir '0' eller högre bedöms han som oskyldig och släpps fri.

SL: Rättegångar i Krilloan kan vara mycket intressanta att rollspela. Det händer att åklagaren kallar in djur som vittnen med animister som tolk eller att han anlitar en spiritist att med hjälp av besvärjelserna TALA MED DÖD, SEANS eller MATERIALISATION utfråga offret i en mordgåta. Även i andra sammanhang kan magiker kallas till vittnesbåset, t. ex. kan illusionister medverka till rekonstruktion av ett visst brott. En mentalist kan tillkallas för att använda besvärjelser som TILLNYKTRING, KÄNSLOLÄSNING, PSYKOMETRI, SANNSYN, TANKELÄSNING och TELEPATI. Om inte annat kan ett erkännande tvingas fram med KONTROLLERA PERSON, men det är ju fusk.

Brott och straff

Här följer en förteckning över de vanligaste brotten och vilket straff de betingar i Krilloan. För övriga straff får SL improvisera med nedanstående som referens.

Helgerån

Skändning av tempel, kyrkogård eller lik. Straff: Döden genom hängning.

Misshandel

Rättegång sker endast om blodvite uppstått och den misshandlade själv inte vill återgälda gärningen. Straff: 'Öga för öga, tand för tand'.

Dråp

Om man dödar någon utan att ha planerat gärningen. (Dråp i självförsvar är dock tillåtet.) Straff: döden.

Mord

Ett överlagt, planerat mord. Om den mördade själv begått brott mot mördaren kan straffet mildras till straffarbete (i mellan 1 månad och 20 år) i stället. Straff: döden.

Vållande till annans död

Om man genom slarv eller vårdslöshet orsakar någon annans död. Straff: livstids slaveri hos någon anhörig. Om sådana inte finns tillgängliga i staden — livstid på galärerna. (Not: en kapten på ett fartyg räknas som anhörig till alla sina sjömän.) En person som på detta vis blir förslavad kan köpa sig själv fri för 4.000 sm.

Våldtäkt

Straff: snöpning.

Stöld

Straff: tillbakalämnande av stöldgodset (eller motsvarande i guld) samt böter motsvarande stöldgodsets vär-

de. Hälften av dessa böter går till den bestulne; hälften till staden. Person som inte kan böta döms till 1 dags straffarbete (latrintömning, stenbrottet eller galärerna) per silvermynt som han inte kan betala.

Rån

Straff: Som 'Stöld', fast bötema är dubbelt så höga

Väpnat rån

Straff: som 'Stöld', fast bötema är tre gånger så höga.

KAMP PÅ ARENAN

Ett alternativ till dödsstraff, eller vilket annat straff som helst för den delen, är att kämpa på arenan. Detta innebär att den dömda brottslingen föses in på en arena tillsammans med en eller flera motståndare. Inför en vanligtvis fullsatt läktare tvingas de slåss, antingen till sista blodsdroppen (om kämpen är dödsdömd), eller första, d.v.s. första skadan. För varje strid brottslingen överlever finns en viss chans att bli frigiven. Om han inte blir frigiven får han stanna kvar på arenan till nästa tillfälle till strid.

Brott	Chans		
Helgerån	50 %	Vållande till annans död	15 %
Misshandel	30%	Våldtäkt	20 %
Mord	5 %	Stöld	25 %
Dråp	10 %	Rån	15 %
		Väpnat rån	10 %

Beroende på hur stor och stark den dömde är får han möta olika motståndare. Gladiatortränaren Håschir, vanligtvis kallad Stålöga, är något av en expert på att bedöma människors fysiska kapaciteter. Speltekniskt används Stridsduglighetsvärdet (SD): (STY/4)+ (STO/4)+antalet tidigare besegrade motståndare. Avrunda alltid nedåt. Normalt möter brottslingen en annan brottsling med samma SD +/− 1T10.

Beskrivningen av arenan inkluderar ett antal typiska gladiatorer och monster som dömda brottslingar kan råka på.

Som ett alternativ till dödsstraff kan en brottsling dömas till att bli utsatt för magisk forskning, ett öde som i många fall kan vara värre än döden. Intresserade magiker i Ordo Magica kan kvittera ut de neddrogade brottslingarna och garanterar därmed att de aldrig släpps på fri fot igen.

RELIGION

KRILLOANS neutrala inställning till religion medför att staden inte har någon stadsreligion. Här tillåts alla religioner, såvida de inte har inslag av människooffer el. dyl. De religioner som officiellt fått fäste är den Lysande Vägen, Angusiakulten och Paridonkulten. Mer detaljerad information om de olika kulterna kan hittas i *Ereb Altor-boxen* och (för Lysande Vägen enbart) i *D&D Ivanhoe*. Naturligtvis råder stora spänningar mellan de olika templen. Speciellt den Lysande Vägens prästerskap har svårt att acceptera de övriga. De kan heller inte smälta stadens tolerans vad gäller magi, och då speciellt den vidriga nekromantin. Men enligt storvesiren och Rådet är det inget prästerna kan göra åt saken utan att bryta mot lagen.

Inofficiellt är dock ytterligare några riktigt stora kulter aktiva i Krilloan — Demonkulterna. Dessa har sina flesta anhängare bland soluniema och är mer eller mindre hemliga.

DEN LYSANDE VÄGEN

Den Lysande vägen är en av de största religionerna i Ereb och den har även spritt sig till Krilloan med främst dalkiska och erebosiska sjöfarare. De flesta solunier och sambarnier har mycket svårt att förstå den Lysande vägens bud om ödmjukhet och underkastelse, och i Krilloan har läran därför sina flesta anhängare bland erebier. Man räknar med att den bara har ca 2.000 bofasta anhängare, men den ständigt stora tillgången på erebiska sjömän gör att den har en betydligt starkare ställning.

För ungefär sexhundra år sedan föddes en son till en krukmakare i Arno på Caddo. Han fick namnet Odo och ansågs allmänt vara en mycket märklig pojke. När Odo var 27 år gammal fick han en uppenbarelse från Etin som manade honom att börja predika om Etin och den Lysande Vägen. Den viktigaste följden av detta är att man runt Kopparhavet räknar tiden från Odos födelse.

Odos grundläggande tes var att solguden Etin, Alltings skapare, var den ende sanne Guden och den ende som var värd att dyrka. Andra gudar var endast missuppfattningar av Etin eller lägre andeväsen. Som Odo såg det skall människan i liv och gärningar hylla den barmhärtige Etin och följa hans bud. Etin är allsmäktig och ser allt som sker i världen och då man dör tas ens själ ned till Dödsriket för att dömas för sina gärningar av Etin själv. De som allra bäst tjänat Etin blir helgon och får stanna vid sin skapares sida för att se ut över världen och leva i oändlig lycka. De som syndat allra värst och brutit Etins bud kastas i Helvetet där kaos och mörker råder. De som hamnar mittemellan måste genomgå en lång och plågsam rening där de måste gottgöra sina synder innan de slutligen kan få evig ro.

Enligt Odo är Lärans grundsten de sex buden: Etin är störst, Missbruka inte Läran, Hedra din familj, Begå icke grymma handlingar, Stjäl icke, Håll ditt ord.

Den som bekänner sig till Etins lära och följer hans bud lovas beskydd och möjlighet till frälsning. Målet är ett liv fyllt med respekt för andra varelser och för Läran.

En grundtes är att man alltid skall visa andra människor den aktning man själv vill få tillbaka. I Läran ligger också en stark respekt för samhället. Genom att respektera lag och ordning respekterar man också sina medmänniskor.

Den Lysande vägens kyrka är *enormt* rik trots att ingenting sparas då det gäller att visa upp kyrkans prakt och härlighet. De ursprungliga idealen om askes och fattigdom förglöms totalt och ingen är tillräckligt mäktig för att kunna förändra kyrkan utifrån.

Den Lysande Vägens symbol är solen. Odo sade att solen var Etins tecken inför världen. Genom solen kanaliserar Etin sin livskraft ut över världen och får den att leva. Därför spelar den en mycket viktig roll inom den Lysande Vägens tankar och riter.

Syn på andra religioner

Den Lysande Vägen anser sig vara den enda sanna religionen och Etin är den ende sanne guden. Andra religioner har på ett allvarligt sätt missförstått hur det förhåller sig i gudavärlden och deras medlemmar bör tas ur sin villfarelse genom ett aktivt förkunnande av Läran.

Synen på magi

Magi har i alla tider varit den stora stötestenen inom den Lysande Vägen, så viktig att kyrkan helt kluvits i en caddisk gren och en 'fastlandsgren'. På Caddo är alla slag av magi förbjuden, inklusive alkemi. På fastlandet är man dock mer tolerant och tillåter de flesta former av magi, men alla nekromantiska besvärjelser är totalförbjudna.

ANGUSIAKULTEN

Dyrkandet av Angusia — portarnas väktarinna — tros ha sitt ursprung från Nivralernas övärld. Läran har spritt sig över världen och tagit olika former på olika platser; På Nivralerna och i Krilloan är det endast Angusia som dyrkas, medan man exempelvis i Hynsolge dyrkar hela den familj, parbagerna, som hon anses ha avlat. Den har ganska många anhängare bland krilloaner, sanritrier, niferlänningar och efarer, och beräknas ha ca 12.000 anhängare i Krilloan.

(Den krilloanska Angusiakultens teologi skiljer sig på flera punkter från den hynsolgiska grenens, främst beroende på att man ingenstans utanför Hynsolge dyrkar alla nio parbagerna som gudar).

Enligt Angusias anhängare bestod Altor ursprungligen av is, och Solen satt fjättrad i ett fängelse av is och mörker. Så småningom lyckades dock Solen bryta sig fri från sitt frusna fängelse och började vandra längs himlens bana. Den is som täckte planeten smälte, och av den smälta isen blev hav och sjöar. För att bringa ordning och ge liv åt Altor skapade Solen en kvinna av hälften Sol och hälften Jord. Hon sattes dessutom att vakta portarna till Solens forna fängelse — Mörkrets, Bojornas, Dödens, Svaghetens och Drömmarnas rike. Angusia skall dock tillsammans med sina fyra söner och döttrar skapa och främja dessa företeelsers motsatser — Ljus, Frihet, Liv, Styrka och Klarsyn.

Angusiakulten är i stort uppdelad i tre grupper. Den första, *nologerna*, ägnar sig åt studier och förvaltning av templet. Något fler är *justicerna*, som främst koncentrerar sig på högre juridik. Den tredje, *rättskiparna*, består av ett femtiotal riddare vilkas uppgift är att spåra och fånga brottslingar. Det aktiva dyrkandet av Angusia ter sig främst i form av ett antal högtider året runt, men man håller inga särskilda gudstjänster.

PARIDONKULTEN

Paridonkulten är den största religionen i Krilloan (möjligtvis bortsett från demonkulterna, detta vet man inte riktigt). Den härstammar från Felicien och har även sitt starkaste fäste där. Man räknar med att Paridonkulten har ca 25.000 anhängare i Krilloan, mest felicier och krilloaner.

Enligt Paridonkulten fanns endast vatten då världen kom till. Ur detta urhav, som kallas *Zykidos*, steg två gudar, *Paridon* och *Philas*, upp Dessa var varandras motsatser, och medan Paridon höll sig i djupen så föredrog Philas att vistas närmare ytan. Då Philas märkte att somliga av hans skyddslingar strävade ännu högre, upp ur havet, skapade han land och himmel för att dessa skulle ha någonstans att leva. Philas är sedan dess beskyddare av allt land och sötvatten och alla djur.

Paridon blev mycket vred då han fick höra talas om vad Philas gjort. Han skapade då människan för att Philas inte skulle få ha sitt verk för sig själv. Människan gjordes intelligent för att kunna vara överlägsen Philas' verk. Philas försökte i sitt raseri skapa övermänniskor, men hans kraft var uttömd och allt som kom från hans händer var halvlängdsmän, alver, ankor och dvärgar. Det är därmed förståeligt att anhängare av Paridonkulten anser att människan är överlägsen alla andra folkslag — även om man inte precis går ut och predikar sitt budskap.

Enligt de gamla sägnerna fick Philas en dotter med en honkatt. Dottern döptes till *Felis*, och det är från henne som felicierna anses ha fått sitt namn. Felis är mörkrets och mystikens gudinna och dyrkas av alkemister, astrologer, spåmän, tjuvar och vissa magiker. Hon framställs som en mycket vacker och mörkhyad kvinna som förvandlas till en katt varje natt. Katten är därför ett heligt djur, och mörkhyade människor anses stå under Felis' indirekta beskydd.

En fjärde gudom är stridsguden *Galmon*, som lever bortom havet i Ärans salar. Alla feliciska krigare som dör med hans namn på läpparna kommer till honom.

Paridon dyrkas aktivt i tempel av sina anhängare (2–3 ggr i månaden). Innan varje havsresa offras en liten del av Philas' skapelse till Paridon som ett slags ursäkt för att man föredrar att bo på land i stället för till havs. Prästerskapet består främst av riktigt gamla ärrade sjömän.

DEMONKULTER

Demonkulterna utövar dyrkan och åkallanden av demoner och demonfurstar, vilket i bland kräver människooffer. Demonfurstarna är egentligen extremt kraftfulla demoner som skiljer sig både från övriga demoner och från Altors övriga gudar i och med att de av egen vilja kan manifestera sig på Altor. De skiljer sig från demoner i fråga om styrka och förmågor. En demonfurste kan till skillnad från demoner återvända till sin egen dimension utan att förenas med kaos; tvärtom kan de besöka Altor upprepade gånger i samma skepnad. Om en demonfurste skulle blir dödligt sårad i den Altoriska dimensionen återvänder den till sin egen dimension.

Mer om demonfurstars förmågor och egenskaper finns att läsa i *Drakar och Demoner Monster*, sid III-25.

OKTAGONEN

Oktagonen är ett släkte demonfurstar som alla är knutna till demonmånen Raukhra och konfluxerna och på ett eller annat sätt påverkas av dem. De är åtta till antalet och helt oberoende av varandra, trots att deras kulter samarbetar till en grad. De är Imåria, Onaabys, Khergoll, Maal, Zinn, Tupagon, Hasitaal och Gendilj.

Oktagonens demonfurstar har ingenting med Infernos demonfurstar att göra — de existerar i en helt annan dimension. De är inte lika kraftfulla som Infernos herrar, utan kan snarare jämställas med Infernos demonädlingar (*Monster* sid III-24) vad gäller förmågor och egenskaper (ett viktigt undantag är dock att Oktagonens demonfurstar av egen kraft kan flytta sig till den mänskliga världen).

Imåria

Imåria är de odödas och den eviga plågans gudinna. Hon är den i särklass mäktigaste demonfursten i Oktagonen. Imåria själv sitter fjättrad i ett bergsrum på ögruppen Monturerna, men har en ganska omfattande kult bestående av gengångare och en eller annan vampyr (se modulen *Monturerna* för detaljer). Imårias främsta mål är att bli fri från sitt fängelse, förvandla hela Monturernas befolkning till odöda och successivt överta hela Altor.

Onaabys

Onaabys — Sjukdomarnas furste eller Själaätaren — figurerar i äventyret *Enbörningen och Drakormen* i *Ereb Altor-boxen*. Kulten består av en handfull hynsolgiska adelsmän och ett gäng kannibaler i Solunas djungler, ledda av Onaabys son och sonson. Onaabys mål är att sprida sina sjukdomar över hela Altor.

Khergoll

Den kaotiske demonfursten Khergoll har sitt kultsäte i Staden O. Kulten består mest av anarkister, banditer, fredlösa och galningar. Dess främsta syfte är att sprida anarki och kaos över världen.

Maal

Maal, smärtans furste, är trots sin domän inte lika våldsam som de övriga demonfurstarna i Oktagonen. Anhängarna anser att den enda vägen till upplysning kan fås genom smärta och plågar sig själva på allehanda sätt. Det finns Maalkultister som har piskat sig själva till döds för att uppnå visdom. Endast en liten gren av Maalkulten ägnar sig åt att 'frälsa' oskyldiga, bl. a. med besvärjelsen SMÄRTA.

Zinn

Den av Oktagonens åtta demonfurstar som dyrkas mest av ökenfolken i södra Soluna är Zinn, sand- och ormfursten. Zinns anhängare strävar efter att sprida öken och torka över hela världen.

Tupagon

Vissa av Samkarnas insektoider dyrkar flugfurstinnan Tupagon. Kultens mål är att sätta igång en invasion med hjälp av de fruktansvärda köttbitarna. I Krilloans Peststad finns ett tempel där kulten föder upp dessa insekter.

Hasitaal

Hasitaal — den köttsliga hängivelsens furstinna — har som främsta mål att lura oskuldfulla personer till sexuell perversion och förtappelse. Hon har en medelstor kult, men den har ännu inte fått fäste i Krilloan.

Gendilj

Gendilj har kallats Oktagonens avfälling eller Oktagonens svarta får av präster till de övriga demongudarna. Denne demonfurste har nämligen svurit hämnd på sina bröder och systrar på grund av någon forntida, glömd oförrätt. Innan dess var han mordens och grymhetens furste. Oktagonens olika kulter har därmed farliga fiender i Gendiljs kult. Dock är Gendiljkulten den minsta av Oktagonens kulter. Sammanlagt finns över hela Altor blott ett femtiotal hängivna kultister.

SVARTA ROSENS BRÖDRASKAP

Den Svarta rosens brödraskap är en sammanslutning av häxor, nekromantiker och demonologer (Brödraskapets manliga medlemmar kallas med ett gemensamt namn för 'bröder' och kvinnorna för 'systrar') som dyrkar den Svarte demonen Hemaquiel, även känd som den Bockfotade demonen, den Behornade eller Frestaren. Hemaquiel var ursprungligen en fredlig gudom vars gebit var fertilitet, vishet och glädje, men när dalkiska präster i den Lysande vägens kyrka under 100-talet utpekade honom som Etins onda motsvarighet och Lysande vägens svurna fiende, vredgades han och svor att 'Om Etins tjänare har påstått att jag är deras fiende, skall jag så ock vara'. Sedan dess har Hemaquiels stående uppgift varit att förleda mänskligheten och att fresta dem att bryta mot den Lysande Vägens sex budord.



DEMONPAKTER

Det är möjligt för vissa speciellt utvalda kultmedlemmar att ingå pakter med en demonfurste, att upphöjas till s. k. *tjänare*. Villkoren för att bli utvald varierar från furste till furste, men vanligtvis bör man ha tjänat sin furste i minst fem år och man bör ha FV>20 i Teologi för kulten i fråga för att fursten (=SL) över huvud taget skall föra frågan på tal.

När pakten skall förseglas brukar demonfursten antingen manifestera sig själv eller skicka ett ombud i form av en annan tjänare eller en lägre demon. I och med att den utvalde signerar ett kontrakt med sitt eget blod har han ingått i pakten. Varaktigheten varierar från fall till fall. Vanligast är livstid. I vissa fall kan demonguden låta tjänarens kontrakt brytas genom att han utför en viss handling. Ett kontrakt anses inte alltid ha löpt ut även om tjänaren dör; i många fall väntar då ett straff för den misslyckande (för en demonfurste betraktas det som ett enormt misslyckande att bli dödad i Altor...)

För tjänaren innebär en demonpakt att han får vissa förmågor och egenskaper i utbyte mot att han förbinder sig att ge sin själ åt demonfursten när kontraktet löper ut. För demonfursten innebär pakten att han får en potent och lojal undersåte i den mänskliga dimensionen och att han på sikt kan öka sin psykiska kraft. När kontraktet löper adderas nämligen tjänarens PSY-poäng till demonfurstens.

De förmågor som en demonfurste tilldelar sina tjänare är mycket varierande. Det brukar vanligen röra sig om egenskaper som liknar furstens egna demoniska förmågor eller Särskilda förmågor som passar överens med furstens mentalitet.

Se även *Monster*, sid III-34, för mer information om tjänare.

ÖVRIGA RELIGIONER

Det finns en mängd mindre religioner i Krilloan, mer eller mindre inflytelserika kulter med varierande antal anhängare. De flesta har bara ett femtiotal medlemmar och finns till huvudsakligen för att tillgodose eventuella besökares andliga behov. Bland dessa märks bland annat *Zahin Yahal-prästerskapet*, som är den religion som styr prästtaten Thelgul. Trots sin ringa betydelse förfogar man över en av stadens största och mest praktfulla tempelbyggnader, Baharmin-templet i östra delen av Meh-Vesali.

Stjärnläran började predikas i Hynsolge år 421 och kom till Krilloan några år senare. Sekten dyrkar officiellt inte direkt någon gud utan i stället universum och himlakropparna. Man intresserar sig också för magi, spåkonst, alkemi, astrologi och andra ockulta vetenskaper. Stjärnläran är ett hemligt sällskap och oinitierade känner blott till namnet. Sekten är uppdelad i fyra olika cirklar beroende på hur djup kännedom man har om den gudomlighet man egentligen tjänar — demonfursten Onaabys. Stjärnläran hade en gång ett femtiotal anhängare i det som numera är Peststaden.

ORDO MAGICA

Ordo Magica är en magikerorden som instiftades av nekromantikern Vlad Kamantur, den krunske elementarmagikern Shaza Sahivann och den legendariske furgiske illusionisten Toalpios T'tahhah (som avled i berusat tillstånd år 599) år 374. Syftet med orden var ursprungligen att stärka banden mellan deras respektive magiskolor och att mot en rundlig dusör utbilda andra i magins konst. Samarbete var mottot, och de tre magikerna uppnådde så bra resultat att även andra magiker lockades att bli medlemmar. Numera är Ordo Magica ett enormt sällskap med över 1.000 medlemmar i Krilloan (ca 1.500 sammanlagt). Detta innebär att mer än 50% av alla Krilloans magiker är anslutna.

Den årliga medlemsavgiften i Ordo Magica ligger på 5.000 silvermynt, och för detta får medlemmarna fritt tillträde till ordens bibliotek och möjlighet att delta i undervisningen (mot ytterligare betalning...).

Ytterligare inkomstkällor är dels att man hjälper Rådet med brandförsvar, dels att man hjälper till med byggnadsarbeten och andra uppgifter som är komplicerade utan magisk hjälp. De tre representanter man har i Rådet har dessutom i praktiken mer att säga till om än övriga rådsmedlemmar.

Pengarna går dels till införskaffande av råvaror till magiska föremål och ritualer, dels till inköp av magiska föremål, elixir, avhandlingar, formelsamlingar, kodexar, etc, från andra ställen runt om i världen.

Ordo Magica styrs av sjutton ärkemagiker, kort och gott kallade Mästarna. Förutom en ärkemagiker för varje magiskola finns det ytterligare fyra Mästare; Ordensmäs-

taren (högste chef), Tornets mästare (prövar och eventuellt antar nya noviser samt sköter 'den dagliga driften'), Böckernas Mästare (uppdaterar och administrerar biblioteket och arkiven) och Portens Mästare (sköter försvaret av tornet). Normalt är det de tre förstnämnda av dessa tre Mästare som sitter med i Rådet. Var och en av de sjutton Mästarna ansvarar för en soldat ur Sabeltandsgardet, som de kan kommendera till tjänstgöring efter eget huvud. Tanken med detta är först och främst att ärkemagikerna skall vara väl skyddade och att de olika magiskolornas intressen skall bevakas, men även att det skall finnas en sorts "magipolis" i Krilloan som kan utreda brott där magi är inblandat. Denna ursprungligen sunda tanke har egentligen bara mynnat ut i att Mästarna fått ännu ett redskap att använda i det avancerade intrigspel som — trots att målsättningen med orden ursprungligen var samarbete — pågår mellan magiskolorna i Ordo Magica.

Förekomsten av magiker är ovanligt stor i Krilloan. Tabellen nedan anger antalet magiker tillhörande de olika skolorna som finns inom Krilloans murar (Tannatopols nekromantiker är alltså inte medräknade). En mästare har FV>20 i sin magiskola och flera besvärjelser till samma skicklighetsvärde. Elever och lekmän har FV<20 i sin magiskola och sina besvärjelser.

	Sammanlagt i Krilloan		I Ordo Magica	
Magiskola	Mästare	Lekmän	Mästare	Elever
Alkemi	38	210	—	—
Animism	42	248	10	45
Demonologi	19	55	7	21
Drakmagi	2	4	2	4
Elementarmagi	56	319	24	167
Harmonism	15	85	3	10
Häxkonster	6	43	6	43
Illusionism	34	191	12	79
Krigsmagi	4	19	4	19
Mentalism	36	212	27	190
Nekromanti	11	34	13	65
Röstmagi	1	7	1	5
Spiritism	32	169	22	103
Stavmagi	12	75	4	59
Symbolism	28	181	19	110

BIBLIOTEKET

Vem som helst kan besöka Ordo Magicas fantastiska bibliotek mot en inträdesavgift av 50 silvermynt (måste dock godkännas av Portens Mästare). Medlemmar i Ordo Magica har dock fritt tillträde.

Biblioteket innehåller ca 40.000 böcker och bokrullar avhandlande det mesta mellan himmel och jord. En särskild våning till vilken endast medlemmar av Ordo Magica har tillträde inrymmer en stor mängd magiska kodexar med i stort sett alla världens kända besvärjelser nedtecknade. (Dock är det endast 1% chans att en viss kodex är skriven på ett givet språk. En person som kan läsa 4 språk till nivå B5 har alltså endast 4% chans att hitta den kodex han vill ha på ett språk han förstår.)

Biblioteket är en ypperlig plats om man vill studera lärdomsfärdigheter såsom historia, geografi, kulturkännedom, etc. Träning (både ensam och med lärare) tar bara hälften så lång tid i Ordo Magicas bibliotek.

Det är strängt förbjudet att avlägsna böcker och kodexar från byggnaden. Utomstående får inte ens lyfta dem från läsställen (alla böcker är fastkedjade). Däremot är det tillåtet för Ordo Magicas medlemmar att flytta böcker inom tornet.

Brott mot bestämmelserna och etikettsreglerna som gäller vistelse i biblioteket blir omedelbart utredda av de två sabeltandsgardister som är underställda Portens Mästare och Böckernas Mästare. De kan vara riktigt grymma om det vill sig illa...

UTBILDNING

Det är upp till var och en av Ordo Magicas magiker huruvida han/hon ska sprida sina kunskaper till lärlingar. Om en RP skulle övertala någon av magikerna att acceptera honom som lärling, kommer han att upptäcka att lärlingyrket inte är en dans på rosor. Eftersom ordens magiker ägnar större delen av sin tid åt forskning får lärlingarna ägna större delen av sin studietid som laboratorieassistenter och uppassare. För att över huvud taget få någon nytta av utbildningen krävs stora förkunskaper i magiskolan i fråga (minst FV 10+1T4). Kostnaden är 500 silvermynt per vecka om betalning sker i form av magiska föremål och det dubbla om den betalas med kontanter. Å andra sidan innebär tillgången till biblioteket och alla övriga hjälpmedel att utbildningen bara tar hälften så lång tid som normalt.

ÖVRIGA TJÄNSTER

Handel med magiska föremål

Ordo Magica köper gärna magiska föremål för guld eller som betalning av tjänster. Man har gemensamt ett förråd med allehanda artefakter och en stor guldreserv. Många gånger sker också privat handel, d.v.s. handel oberoende av orden, av magiska föremål mellan lekmän och magiker. Den allmänna formeln för beräkning av magiska föremåls värde är (E + SV) x 100 + (X + Y) silvermynt där E är det totala antalet effektgrader i föremålet, SV är besvärjelsernas sammanlagda skolvärde, X är 30 per effektgrad LADDNING, 100 per effektgrad SIGILL, 500 per effektgrad PERMANENS och 2.000 per effektgrad NEXUS och där Y är objektets värde i sig.

Analys av magiska föremål

Flera av Ordo Magicas medlemmar behärskar ritualen AVLÄSA MAGI till ett hyfsat skicklighetsvärde. Kostnaden för att få ett magiskt föremål analyserat är 5% av föremålets värde. Se ovan för beräkning av detta.

Besvärjelser

Ordo Magicas magiker kan lägga besvärjelser mot ersättning. Genom att helt enkelt lämna in ett skriftligt önske-



mål till en sekreterare om besvärjelsens natur, vad den skall användas till, när det skall ske, var det skall ske samt namn och adress på kontaktperson, tar sekreteraren kontakt med lämplig magiker. Kostnaden för besvärjelser beräknas enligt denna formel: E x SV x 10 silvermynt, där E är besvärjelsens effektgrad och SV är dess skolvärde. Ritualer kostar 10 ggr så mycket.

Brandförsvar

Alla elementarmagiker med vatten- och köldbaserade besvärjelser och alla animister med besvärjelserna VIND- och REGNKONTROLL kan när som helst kallas in av brandmästaren för att medverka till släckning av allvarliga bränder.

TANNATOPOL

Maginoden

Denna maginod skiljer sig avsevärt från de vanliga. Den har ingenting att göra med det topomagiska fenomenet, det klimatomagiska förhållandet eller det geomagiska sammanträffandet. Sin starka nekromantiska kraft har den fått av helt andra orsaker.

Tannatopols maginod hör till Altors fåtaliga nekromantiska meganoder. Den täcker hela ön och innebär i praktiken följande för alla svartkonstnärer:

1 Chansen att lyckas med en nekromantibesvärjelse ökar med tre poäng. Demonologi- och häxtkonstbesvärjelser ökar med en poäng.

2 Alla nekromantibesvärjelser drar hälften så stor kraft från magikern (avrundas uppåt). Demonologi- och häxkonstbesvärjelser drar 3/4 så stor kraft.

3 En nekromantikers PSY-poäng återvinns dubbelt så snabbt som normalt. Demonologer och häxor återvinner PSY i normal takt.

Dessutom medför noden följande företeelser:

4 Alla som dör på ön återuppstår som gengångare.

5 Den som begravs på ön men har dött annorstädes återuppstår som zombie eller skelett (beroende på hur länge liket har varit dött).

6 Alla som somnar på ön utsätts som för besvärjelsen SKENDÖD under hela sömnperioden.

7 Växter som planteras på ön kommer att vissna och dö, men fortsätter att växa.

8 Fartyg som förliser inom 500 m från ön stiger upp efter 1T100 dagar som spökskepp bemannade med havsgastar och zombier.

9 All mat som förs till ön ruttnar på 1T6 dagar, och vatten BESUDLAS inom 1T8 dagar.

10 Alla barn som avlas eller föds på ön kommer att växa upp som sadistiska, morbida satungar. De har nekromanti i blodet och behöver aldrig genomgå ett inträdesprov i skolan. Redan vid födseln får de en nekromantisk egenhet (se Magi-boxen).

11 Alla magiska odöda som väcks på ön förses med PSY som håller dem 'vid liv' så längs de stannar på ön.

12 Alla nekromantiker och intelligenta odöda som befinner sig på ön känner en stark lust att stanna kvar. De lämnar aldrig ön i onödan.

13 En tjock dimma omger ön. Sikten är aldrig längre än femtio meter utan och det dubbla med ljuskälla.

14 En animist kan under sin vistelse på ön varken använda sina besvärjelser, återhämta PSY eller använda magiska föremål.

15 Magiska föremål och artefakter med animistisk karaktär kommer att explodera om de förs in till ön. För varje effektgrad föremålet innehåller och för varje PSY det är begåvat med kommer sprängstyrkan att öka med 1T6 skadepoäng och sprängradien med en halv meter.

Magiker/odöd	Mästare	Elever	Antal
Nekromantiker	149	841	—
Demonologer	73	413	—
Häxor	49	275	—
Skelett	—	—	450
Zombier	—	—	75
Mumier	—	—	40
Dödsriddare	—	—	3
Banemän	—	—	63
Dödsgastar	—	—	6
Mörkgastar	—	—	9
Kummelgastar	—	—	26
Nattulvar	—	—	4
Perytoner	—	—	52

ORDO CORPOREM

Ordo Corporem är en orden enbart för nekromantiker. Vlad Kamantur instiftade orden år 381, sju år efter Ordo Magicas grundande. För att kvalificera sig för medlemsskap i orden måste man ha minst FV 15 i magiskolan Nekromanti och minst tre besvjärjelser till samma skickllighetsvärde. Dessutom måste man vara villig och kapabel (INT>13) att undervisa mindre bevandrade nekromantiker. Undervisning ordensmedlemmar sins emellan är kostnadsfri emedan undervisning av oerfarna elever kostar eleverna 200 silvermynt per vecka (inklusive kost och logi). På Tannatopol finns också två andra ordnar: Ordo Demonicum och Svarta rosens brödraskap för demonologer respektive häxor. De fungerar på liknande sätt. Lägg dock märke till att Svarta rosens brödraskap är en religiös orden som även inkluderar en del manliga demonologer, nekromantiker och elementarmagiker. Se kapitlet om Religion samt äventyret *Skuggan av en Ros* för mer information.

MAGIKER OCH ODÖDA

Följande tabell anger antalet magiker och odöda av olika slag som finns på ön. En mästare är en magiker som är medlem i någon av ordnarna, d. v. s. kvalificerar sig som lärare.



ALLMÄNT

Husen

Arkitekturen i Krilloan varierar enormt från stadsdel till stadsdel. Det är omöjligt att ange något slags typstandard för ett hus, även om man kan säga att ytterst få hus har mindre än två våningar och att det absoluta flertalet hus är byggda i sten. Se i stället beskrivningen av respektive stadsdel för mer detaljerad information.

Gatorna

Kvaliteten på gatorna varierar från stadsdel till stadsdel, men de är mestadels belagda med lättillgänglig sandsten eller kalksten som p. g. a. sin dåliga hållbarhet ofta måste bytas ut. På somliga ställen, särskilt i de mer sluttande ytterområdena, finns det branta gator som ofta övergår till breda och långsträckta trappor. För det mesta sluttar omkringliggande områden ned mot Krilloanbukten eller någon kanal.

Portarna

Krilloan har ett flertal vägar in. Den största och flottaste porten Porto Kastellas ('Slottsporten') vetter mot norr och leder direkt in till Atur Kastellis park men är endast till för furstliga besökare som kommer utifrån. Själva porten är tolv meter bred och sjutton meter hög och mönstrad av mosaik i gröna, blå och röda stenbitar. Längre in i det stora porthuset finns ett svårforcerat järngaller i samma proportioner som ytterporten.

Det finns ytterligare två portar mot norr, Porto Voras ('Norra porten') och Porto Phoas ('Gamla porten'). Porto Voras är den klart största av dessa och leder in till de västliga stadsdelarna Meh-Vesali och Meh-Dachaur. I anslutning till denna port ligger en mindre hamn som via Västra kanalen har förbindelse med den stora hamnbassängen.

Porto Phoas leder in i Gamla staden och har sina gamla bronsportar kvar. Dock är bara den ena av dem öppen. Galleranordningen är i mycket dåligt skick och porten bemannas bara som ett vanligt vakttorn.Den används ganska sällan.

Västerut finns Porto Vesalas ('Västra porten'), men den används också ganska sällan nu för tiden eftersom både porten och stadsdelen innanför håller på att sjunka i havet och ingen gärna vill ta sig in i Krilloan via Den sjunkande stadens ogästvänliga kvarter.

Förutom portarna finns det ytterligare några sätt att ta sig in i staden landvägen. Från Forithos' fästningar leder två broar in till Meh-Sylfin, den ena från Rekas, den andra från Molug. Broarna är givetvis välbevakade och kan vid behov fällas upp. Det finns dessutom ett antal mindre repbroar in i Meh-Sylfhin.

Besökare som kommer in till Krilloan österifrån via Meh-Nyurs nybyggarområde kan ta sig nedför förkastningsbranten via två stora trätrappor som går i spiraler nedför stupets lodräta vägg. Trapporna är försedda med ett antal fällbroar så att vägen snabbt kan spärras. I mitten av spiralen finns en enorm anordning som fungerar som lyftkran och hiss för varor, djur och vagnar. trappan är dessutom minerad och kan vid behov sprängas med hjälp av magi.

Vakthållning

Generellt kan sägas att vakthållningen vid Krilloans portar är ganska slapp, även om alla besökare stoppas. De frågas ut om sitt ärende i staden, mer av rutin än för att någon egentligen bryr sig. Det finns egentligen bara tre orsaker till att hålla kvar en in– eller utpasserande; avläggande av tull, jakt på brottslingar och kontroll av immigration.

Om man har med sig tullbelagda varor (se rubriken Tullar, skatter och avgifter nedan) så måste man stanna vid porten tills en tulltjänsteman besiktat lasten och tull betalats. Efterlysningar på kända brottslingar går ut till alla portar, och om brottslingen i fråga är så korkad att han tar sig ut via en port så finns det alltid en liten chans att han känns igen och stoppas. Personer som vill bosätta sig i staden eller planerar att stanna i mer än ett år måste besöka ett immigrationskontor för att få näringstillstånd och eventuellt byggnadslov. Det händer att någon av de sjutton elitsoldaterna i Sabeltandsgardet står posterad vid någon port (vanligtvis Porto Voras) och frågar passerande om magiska föremål och magikunskaper, men det hör till sällsyntheterna.

Att patrullera på muren är naturligtvis en tråkig syssla som normalt endast tilldelas de vakter som gjort sig skyldiga till smärre ordningsförseelser. Av denna anledning är det inte särskilt svårt att ta sig in i eller ut ur Krilloan osedd om man bara lyckas ta sig över muren. Det är för övrigt inte särskilt svårt genom någon av portarna heller, så länge man är någorlunda hyfsad på att Smyga och Gömma sig.

Eftersom Krilloan inte varit inblandat i ett riktigt krig på mer än 300 år känns inte vakthållningen motiverad av denna anledning heller.

Tullar, skatter och avgifter

Följande varor är belagda med tull vid *införsel*: ädelstenar, ädelmetaller, ädelträ, kryddor, tyger (samtliga 4% av värdet), slavar (12 sm per tand).

Följande varor är belagda med tull vid *utförsel*: timmer (16 sm/meter), sten (8 sm/kg), segelduk (3 sm/kvm), tågvirke (1 sm/10 meter), tjära (2 sm/10 kilo).

Den enda fasta avgift som en besökare måste betala är kreatursavgiften på 1 sm per djur. Dessa pengar går till renhållning. För bofasta invånare samt fartyg som ligger i hamn tillkommer en hel del andra avgifter och skatter. Detta är några exempel:

Fartygsskatt: 3 gm/segel eller årpar; Besättningsskatt: 5 km/besättningsman/dag; Husskatt: 50 sm/år från varje bofast invånare.

Brandförsvar

Stadens brandmästare för befäl över ett dussin specialutbildade officerare som vardera har kontroll över fyra män ur stadsvakten. Varje natt patrullerar två officerare med sina män på Stadsmuren som brandvakter. De är alla utrustade med signalhorn. Vid brand signalerar en av brandvakterna för att väcka områdets befolkning, som förväntas ha tillräckligt med självbevarelsedrift för att själva släcka branden. Om det brinner i en offentlig byggnad blåses en särskild signal som tillkallar den stadsvakt som finns tillgänglig. Hinkbärare mobiliseras bland de som bor i närheten och om elden är för omfattande för att kunna släckas på naturlig väg försöker man hålla den i schack tills brandmästaren och eventuella extrainkallade elementarmagiker och animister från Ordo Magica kommer och kan sätta den ur spel med sin magi.

Effektiva besvärjelser i sådana här situationer är VINDKONTROLL (för att hindra spridning av elden), REGNKONTROLL (fungerar bara om det är mulet), FROST (för att släcka mindre bränder), FÖRSTÄRKA (för att hindra bärande balkar från att kollapsa), FRAMMANA SYLF (för att kväva elden), FRAMMANA UNDIN (för att släcka elden), FRAMMANA GLACIAL (för att släcka elden), ELDVÅG (för att rädda oskyldiga offer) och FRAMMANA VATTENVÅG (för att en gång för alla släcka elden).

Kanalerna

Krilloan har tre större huvudkanaler som letar sig fram genom virrvarret av gator, torg och hus. Tillsammans utgör de de huvudsakliga transportvägarna i den kulliga staden.

De två största kanalerna mynnar ut på varsin sida av Stora torget i hjärtat av staden, i buktens slut. Den östra av dessa, Algur-Ostromos ('Den östra kanalen') är helt rak och sträcker sig ända fram till en cirkelrund damm vars centrum utgörs av den ö där Ordo Magica ligger. Den förses med vatten från en mindre bäck som kastar sig ned från Förkastningens brant i ett litet, men vackert vattenfall. Algur-Ostromos vatten är förhållandevis rent och inte skadligt att dricka.

En sidokanal som leder västerut från Algur-Ostromos, Algur-Kastellos, leder fram till en avlång, något böjd damm, där besökare till palatset kan lägga till med sina båtar för att sedan ta sig upp till palatset genom Aturiole, Storvesirens korridor. Runt hela denna kanal breder en lummig park ut sig. Eftersom parken bland annat används som kyrkogård och avskrädeshög (sopor kastas ned hit från slottet) vistas ingen frivilligt här dagtid. Dammens östra utlöpare som löper upp mot Aturiole är dock betydligt fräschare.

Den stora västliga kanalen, Algur-Vesalos, ringlar sig knyckigt fram till en större hamn i stadens nordvästra stadsdel, där ett handelscentrum ligger i anslutning till Norra porten. I nordlig riktning förbinds denna kanal av en kort kanalstump med den Gamla stadens vallgrav, som även den numera fungerar som en kanal. Från Algur-Vesalos leder även en sidokanal, Algur-Emporos ('Köpmannakanalen'), i sydlig riktning ned till hjärtat av Meh-Dachaur. Där slutar den i en cirkelrund bassäng där en enorm fontän slungar upp en (magisk) vattenstråle till en höjd av dryga trettio meter. Detta vatten är kristallklart och alldeles rent (besvärjelsen RENA är permanent lagd på fontänens mynning), men i övrigt är allt vatten i Algur-Vesalos odrickbart om man inte kokar det eller renar det med örter.

Den tredje, mindre kanalen, Algur-Menos, leder från östra delen av hamnområdet upp mot Kristallberget och har inga sidokanaler. Dess vatten kan drickas efter kokning eller rening.

De stora kanalerna är ca 20 meter breda och 10 meter djupa, medan Algur-Menos är ca 10 meter bred och 5 meter djup. Kanalerna fungerar som transportleder för både personer och varor och kan i bland vara helt stockade av pråmar och gondoler. Vattnet är grumligt och smutsigt eftersom många av stadens kloaker mynnar ut i kanalerna (drickbarhet, se ovan). Att färdas på kanalerna kan resultera i häftiga diskutioner och ibland våldsamma gräl då de är för smala för den tunga trafiken.

Det kostar mellan 5–15 sm per halvtimmes färd om man ska åka med en gondol, men billigast är det förstås att hoppa på en förbipasserande lastpråm. Att ta sig från änden av en kanal ut till Stora hamnen tar under normala förhållanden (=rusningstrafik) ca 40 minuter.

Kloakerna

Trots att det mesta av 'renhållningen' i Krilloan sker genom att man slänger all skit i kanalerna finns ett fungerande kloaksystem, utformat av de felicier som ursprungligen ritade den gällande stadsplanen och delvis uppfört av dvärgar. Kloakerna ligger ungefär 1,5 meter under markytan. Huvudkloakerna är portalformade, 1,5 meter breda och 2 meter höga och till ungefär hälften fyllda av slemmigt och illaluktande vatten. Förgreningarna som går mellan huvudkloakerna och enskilda byggnader är ca 100x100 cm. Kloaköppningar finns med jämna mellanrum på de större gatorna och på torgen. De är runda, ungefär en meter i diameter, och försedda med ett tungt järngaller, vanligtvis ganska rostigt.

Av naturliga skäl är kloakerna ingen särskilt trevlig plats, fyllda som de är av smutsigt vatten, exkrementer, avfall och råttor, men detta är inget hinder för mindre nogräknade personer som av olika anledningar skyr dagens ljus.

Vid Peststaden är kloakerna avspärrade med tjocka järngaller så att ingen smittbärare skall kunna ta sig ut därifrån. Latrintömmare och andra som tillbringar stor del av sin tid i kloakerna löper risk att dra på sig otäcka infektionssjukdomar.

RENHÅLLNING

Latrintömmarna har stadens värsta och skitigaste jobb. De utgörs dels av slavar, dels av brottslingar som arbetar av sina straff. Utrustade med sopar, spadar och skottkärror håller de gatorna fria från sopor som folk slänger ut från sina fönster. Med hinkar och spadar tömmer de avträdena åt de som har råd (en årlig avgift på 50 sm). Latrinerna och soporna körs på speciella vagnar, i folkmun kallade "skitkärror", till en uttorkad sjö några kilometer söder om staden. Vidare är det latrintömmarnas uppgift att rensa upp i kloakerna om det blir översvämning under en regnperiod.

AKVEDUKTERNA

Det finns två akvedukter som genom djungeln leder in till Krilloan från kallkällor uppe i bergen. De är mellan en och fem meter höga,150x150 cm stora och byggda i tegel. Den som leder åt sydväst är 30 km lång och den som leder rakt västerut är nästan det dubbla. Tillsammans står de för mer än hälften av färskvattnet i Krilloan. Två gånger i månaden inspekteras de av en vaktpatrull, men däremellan används de nästan dagligen av skogsmän och ädelträhuggare som 'autostrador'.

Akvedukterna når muren vid Gamla porten och fördelas över staden med hjälp av rännor i stadsmuren. Tack vare stadens lutning rinner det med självtryck ner mot hamnen på bägge sidor av staden. Var 150:e meter finns en springbrunn i muren från vilken man kan ta vatten. Överskottet spolas ut i hamnen vid murarnas ändar.

DÖDEN

Seder och bruk vad gäller avlidna anhöriga varierar enormt i Krilloan, eftersom hundratals olika religioner förekommer. Rådet lägger sig inte i vad man gör av sina döda, så länge det inte luktar lik i staden. De vanligaste metoderna är givetvis begravning eller kremation, men många kulter balsamerar sin anhängare, sänker dem i havet, låter dem ätas av fåglar, eller rent av äter dem själva (endast den juroniska Rylkur-sekten med sex anhängare).

Alldeles ovanför staden, i Meh-Nyur, ligger ett stort krematorium. Dit förs de dödas kroppar, oftast av anhöriga, och förbereds för kremering. Askan placeras sedan i en urna, vilken sedan i regel grävs ned vid en gravsten eller monument av något slag. För de fattiga, som inte har råd att bekosta en tjusig sista viloplats åt sina nära och kära, brukar dock en begravning gå till på ett billigare sätt: man sprider helt enkelt askan för vinden.

SPRÅK

Krilloanska är det gängse umgängesspråket i Krilloan. Det är ett hopplock av de flesta andra språk som förekommer runt Kopparhavet och Ormsjön och förändras ständigt. Saker som skrevs på krilloanska för bara sextio år sedan är därför helt oförståeligt nu för tiden. Av denna anledning används feliciska som officiellt skriftspråk samt i många andra officiella sammanhang.

Eftersom krilloanska (som för övrigt bara talas av de 80.000 bofasta krilloanerna) är så kraftigt influerat utifrån är det ganska lätt att förstå om man kan något annat liknande språk. Det kan dock bli knepigare att tala och att läsa/skriva.

Specialregler för krilloanska

- En bofast invånare har alltid FV [1T6+15] (B4–B5) i att *Tala Krilloanska.*
- En bofast invånare har alltid FV [INT+1T4] (B1–B5) i att *Läsa/Skriva Krilloanska.* För vart fjärde år som gått mellan det att en text på krilloanska skrevs och det att den läses minskas FV med 1.
- Om man har FV i färdigheten *Tala Feliciska* eller *Tala Sanritriska* är ens FV i *Tala Krilloanska* 2 B-FV lägre.
- Om man har FV i *Tala* något av följande språk har man FV i *Tala Krilloanska* som är 3 B-FV lägre: kimzon (gammalfeliciska), trakoriska, zorakiska, kardiska, efariska (de västliga dialekterna), thelguliska, niferländska, morëlvidynska
- Om man har FV i *Tala* något av följande språk har man FV i *Tala Krilloanska* som är 4 B-FV lägre: klomelliska, saphynska, magilliska, berendiska, erebosiska, hynsolgiska, satenu (alvspråk), poktiska, sombatziska, sivoiska, kejserlig jori
- Samma procedur som ovan används om man skall *förstå talad krilloanska,* men B-FV är då ett (1) högre.

VALUTA

Den enda valuta som officiellt är användbar i Krilloan är den krilloanska vesiren (Kv). Den finns i koppar (Kkv), silver (Ksv)och guld (Kgv). På ena sidan bär alla de tre mynten en profil av storvesiren, medan motiven på den andra sidan skiljer sig. Kopparvesiren föreställer Kristallberget; silvervesiren Atur Kastelli och guldvesiren Ordo Magica. Detta förhållande säger en del om den egentliga maktfördelningen i Krilloan.

Penningaväxling är en stor marknad i Krilloan på grund av de många besökarna. Man kan växla in i princip vilken erebisk, samkarnsk eller solunsk valuta som helst på något av de omkring tjugo växlingskontoren. Normal växlingsavgift är 1% av beloppet, dock minst 3 sm. Växlingskontoren är extremt hårt bevakade, bl. a. med 300-kilos gallergrindar som kan spärra utgången på en tusendels sekund.

Många köpmän och hantverkare accepterar dock de vanligaste valutorna (felicisk, erebosisk, niferländsk och efarisk) i sina butiker och växlar sedan själva.

BANKER

Bankerna ligger ofta, men inte alltid, i anslutning till växlingskontoren och kan stå till tjänst med förvaring och utlåning av pengar samt inlösen av penningväxlar

(=checkar) som utfärdats i t. ex. Caddo, Erebos, Felicien eller Niferland. Normal avkastning på insatt kapital är ca 10% per år, medan räntan om man vill låna ligger runt 15% per år (konkurrens råder även här...). Den som vill låna pengar måste antingen lämna någonting i pant eller hitta någon som är bosatt i Krilloan som kan ställa upp som borgenär. Bankerna har dessutom extremt duktiga och välbetalda 'räntenärer', kombinerade kronofogdar och prisjägare.

PRISER

De priser som anges i Spelarboken (sid III-44–46) modifieras enligt följande:

Verktyg	x 1
Behållare	x 1,2
Kläder	x 1,5
Äventyrarutrustning	x 1,1
Tjuvverktyg	x 2,0
Diverse	x 1,2
Mat & dryck	x 0,8
Inkvartering	x 1,5
Stallplatser	x 3
Hantverk	x 1
Tjänster	x 0,7
Fordon	x 1,4
Djur & utrustning	x 2,5

UTMÄRKELSER OCH ÄMBETSTECKEN

Det finns en mängd olika ordnar och andra utmärkelser som framstående medlemmar av det krilloanska samhället kan belönas med. Det finaste som en helt vanlig dödlig kan erhålla är medlemsskap i Den trehövdade drakormens orden, som utdelas till personer som räddat Krilloan från undergång. Hittills har endast fyra personer fått den; tre kardiska riddare som år 398 dödade en vilsekommen drakorm som trillat nedför Förkastningen (orden instiftades för övrigt till dessa tre personers minne, eftersom alla tre dog på kuppen); samt en animist som år 564 förutspådde en störtvåg som skulle ha krossat vartenda fartyg i Krilloans hamn.

En mer vanlig utmärkelse är Glasklockan, som skall hänga från hattbrättet eller luvan på alla som fått den. Den utdelas för 'trogen tjänst till Krilloans gagn', och utdelas exempelvis regelmässigt till alla som varit rådsmedlemmar. Om man möter en bärare av Glasklockan (dess ljud är ganska tydligt), måste man buga så djupt att handlederna nuddar knäskålarna.

En mycket eftertraktad utmärkelse bland besökande kämpar och äventyrare är Alvfurstinnans silverhand, en halvdecimeterstor silverbrosch formad som en finlemmad kvinnohand. Denna utdelas till personer som bedöms ha hjälpt stadsvakten i så stor utsträckning att en efterlyst dråpare eller mördare har kunnat gripas. Beroende på hur pass farlig brottslingen är förses handen med en eller flera ädelstensförsedda ringar. Den finaste Silverhand som utdelats hade 3 diamanter, 15 rubiner och 12



smaragder och delades ut år 607 till en felicisk prisjägare som egenhändigt fångade den ökände magikerstryparen Urkeleb den Tyste.

Gillessammanslutningen Althair belönar extraordinära insatser av enskilda människor, antingen de är gillesanslutna eller ej, med en utmärkelse kallad Althairs Gyllene Nyckel. Även om det inte står skrivet i klartext nånstans i Althairs stadgar, är det praxis att denna utmärkelse används för att premiera dåd som gynnar gillena. Nyckeln är av rent guld, cirka tjugo centimeter lång och är försedd med en guldkedja och ett vackert silveretui, fodrat med blå sammet. Varje nyckel passar till entrédörren i Althair-palatsets gästflygel, dit ägaren kan komma när som helst och leva flott på gillenas bekostnad. Det finns ett tjugotal gästrum i gästflygeln, men eftersom bara sju nycklar delats ut så här långt — allihop till gillesmedlemmar i Krilloan — så är det långt ifrån "fullbelagt".

DROGER

I en stad som Krilloan, där sysslolösa människor från hela världen möts för att slå ihjäl några månader, finns givetvis en livlig och öppen handel med diverse droger — från tobaksliknande örter till starka hallucinogener och andra narkotiska preparat. Ordo Magica har på senare tid börjat kontrollera denna handel och har som mål att starta ett Apotekargille för att kunna få större inflytande över den, men det är långt dit.

Vanligast, näst vanlig tobak rökt i vatten- eller vanliga pipor, är den milda opiaten *rhas*, som odlas i stora mänger både utanför Krilloan och importeras från Thelgul. Användaren av rhas känner ett milt lugn och ett rus som påminner om alkohol. Ruset varar 6–8 timmar, därefter kommer en mycket kraftig känsla av trötthet och användaren somnar ofelbart inom en halvtimme och förblir sovande i minst tio timmar; en inte helt ovanlig orsak till akterseglade sjömän. Tänderna blir dessutom blåfärgade. Rhas är något mer beroendeframkallande än tobak och kostar något mer än den mängd alkohol som ger motsvarande effekt.

Går man in på de tyngre drogerna finns de av två olika varianter; illusogener och centralstimulantia. Den förra

gruppen förpassar användaren till en illusorisk drömvärld där allt är fantastiskt och man upplever saker bortom all logik och verklighet. Användaren blir lugn och avspänd och kan i sitt lyckorus uppleva de mest fantastiska saker. Drogerna används ibland av forskande magiker som kört fast vid ett knivigt problem och behöver förmågan att tänka i helt andra banor. Illusogenerna är dock förrädiska, eftersom de i bland i stället framkallar otäcka illusioner av fruktansvärda varelser och företeelser från användarens värsta mardrömmar. Den drogade användaren kan bli helt bindgalen och oregerlig (motsvarar Bärsärk) under påverkan av dåliga illusogener. Alla illusogener är mycket starkt beroendeframkallande.

Centralstimulantian ger inte några hallucinationer utan påminner mer om vanligt alkoholrus. Absolut vanligast är *koka*, som oftast används i form av torkade blad som tuggas som tuggtobak. Denna drog upphäver eventuell trötthet, skärper sinnena och tar bort rädsla. Den är dock starkt beroendeframkallande och orsakar på sikt hjärtskador.

Fler droger beskrivs i Appendix.

KOMMUNIKATIONER

Att Vägen bort så att säga är enkelriktad medför en hel del kommunikationsproblem, även om just den företeelsen ligger som grund för Krilloans välstånd. Inga fartyg kan passera uppför sundet annat än när RhabdoRhinn eller Angyrth Kallabja ('Drakvindarna') blåser. De sistnämnda är dock nyckfulla och opålitliga. Resenärer och frakter till Ereb kan således tvingas vänta i Krilloan i månader, kanske till och med år. Även kommunikationer mellan rikena runt Ormsjön går långsamt av den anledningen att vinden är så svag att fartygen måste drivas av roddare. Det utgör dock inga större svårigheter. Fram kommer man alltid, även om det tar tid. För att lösa kommunikationsproblemen med Ereb och Kopparhavsländerna har man fått ta till andra metoder.

ATT SEGLA BORT

Att färdas på vattnet är billigt och relativt tryggt och man kan föra med sig stora laster. Problemet är att det tar en faslig tid, framför allt i fall man skall norrut och tvingas vänta på de rätta vindarna.

Nedan anges den genomsnittliga restiden i dagar till övriga större handelsstäder i området med segelfartyg. Modifiera restiden med upp till ±50% beroende på vädret. För segelfartyg som dessutom har åror går det 25% snabbare, medan det tar 25% längre tid för fartyg som enbart har åror.

Arno (Caddo) 31, Atrema (Berendien) 24, Cerevallis (Cereval) 140, Fervidun (Hynsolge) 25, Fristaden (Zorakin) 35, Gringul (Erebos) 20, Halle (Jordu-ashur) 85, Jorgund (Jorpagna) 17, Kapahlt (Ransard) 83, Khaníkel (Nidland) 153, Mastika Agga (Barbia) 110, Melukha 54, Mercana (Klomellien) 69, Nohstril (Erebos) 22, Pendon (Zorakin) 39, Stabul (Krun) 26, Staden O 84, Sterborg (Kardien) 51, Tricilve (Trakorien) 75, Tyros (Felicien) 14, Abn Haza (Efaro) 9, Ildar (Niferland) 15, Nifaria (Niferland) 18, Gêrdonia (Thelgul) 14, Theon (Thelgul) 22, Azhulu 34, Aghadûr 42, Vestaria (Pokti) 47, Al'Zindi (Pokti) 60, Porto Horyni 74.

ATT FÄRDAS FÅGELVÄGEN

Det finns två olika 'naturliga sätt' att fågelvägen lämna Krilloan. Till att börja med finns tre zepelonder (trakoriska luftskepp) i Krilloan. Två av dem är privatägda och antagligen svåra att hyra. Den tredje, som ägs av Handelshusens gemensamma bank, är oftast upptagen, men går att hyra. Dock kostar färden multum. Bara bränsleåtgången (sylvoleum) kostar 50 sm per mil; en färd till Felicien går sålunda lös på blygsamma 4.150 sm — i enbart bränslekostnader. Räkna med åtminstone ytterligare 25 sm per mil för utfodring av dragdjuren, styrmannens ersättning och hyrtid. Fördelen med zepelonder jämfört med alla andra färdmedel är den stora lastkapaciteten (>3.000 kg) och säkerheten. Nackdelen är kostnaden.

Det andra sättet, som endast är tillgängligt för resenärer utan eller med mycket liten last, är att hyra ett flygande riddjur, men det är inte bara kostsamt. Det kräver även stor skicklighet och erfarenhet av ryttaren (om man betalar dubbelt får man dock en ryttare också, men tänk på bärförmågan).

	Pris/dygn	Min Rida FV	Hastighet	Max last
Flygödla	1.900	18	22 km/h	200 kg
Grip	800	19	15 km/h	90 kg
Hippogriff	1.100	14	14 km/h	160 kg
Pegas	1.800	1	14 km/h	160 kg
Zepelond	75/mil	—	75%	>3.000 kg

MAGISKA FÄRDMEDEL

Genom att anlita en mäktig magiker kan man få reshjälp i form av mäktiga besvärjelser. Detta är i och för sig inte heller en billig historia, men det kan vara nog så effektivt. Om inte annat är det originellt, spännande och roligt.

DUOMORF (An) — Resenären kan närhelst han önskar under resten av sitt liv förvandla sig till ett däggdjur som han och animisten kommer överens om. Vanligt för 'folk i farten' är örnar och falkar. Pris: 25.000 sm.

KVASTFLYGNING (Hk) — Praktiskt, men resenären tvingas dras med häxans sällskap under hela flygningen, som bara går med en fart av F18 (10 km/h). Lastförmågan är dessutom bara 8–12 STO (20–häxans STO). Pris: 100 sm/mil.

MATTFLYGNING (Sy) — Detta är en symbolism-variant av kvastflygning. För varje E som vävs in i mattans symbol får mattan F5 *eller* bärförmåga 25 kg. Räckvidden är alltid [E x 10 mil]. När räckvidden har löpt ut dalar mattan långsamt till marken. Pris: Varje E kostar 150 sm och tar en vecka i anspråk att tillverka. Om man vill ha

permanens, nexus och sigill blir priset det tiodubbla och tillverkningstiden den dubbla, men räckvidden blir samtidigt obegränsad.

Övergripning (Hk) — Med besvärjelsen kan häxan t. ex. förvandla den vagn som exemplet i Magiboxen beskriver till ett fjäderklätt, flygande fordon som bara fungerar så länge någon av passagerarna härmar en anka. Pris: 1.000 sm per effektgrad.

Flyga (M) — Pris: 100 sm/E + 50 sm/S som magikern har.

Transportörernas gille

Som synes är det ganska komplicerat att färdas från Krilloan, åtminstone norrut. Detta insåg även den melukhiske ärkementalisten Tropokin Mel'makki när han år 546 eO besökte staden. Efter femton år av forskning hade han äntligen lyckats konstruera den besvärjelse som saknades för att lösa problemet en gång för alla. Han lärde ut besvärjelsen till ett tiotal andra ärkementalister, och tillsammans med dessa skapade han Transportörernas gille.

Besvärjelsen i fråga var en vanlig Återvändo med ***Räckvidd: Beröring*** i stället för ***Personlig***. Dessutom forskade Tropokin tillsammans med sina kollegor fram en metod att göra om den invecklade ritualen till en vanlig besvärjelse. År 570 var de färdiga och öppnade Transportörernas gille på sex platser runt Ormsjön: Krilloan, Kiorsham, Nifaria i Niferland, Theon i Thelgul, Vestaria i norra Pokti samt Abn Haza på Efaros nordkust.

Rörelsen blev en succé trots det hutlösa priset: 2.500 sm — enkel resa! Rent praktiskt sett så går en färd till så att Transportören och passagerarna (max 2 åt gången) fattar varandras händer och ställer sig inuti en cirkel av platina och elektron. Transportören koncentrerar sig på den plats de skall till (något av de sex kontoren) och uttalar besvärjelsen tyst. Någon nanosekund senare är de framme i ett identiskt rum på den nya platsen. Vanligtvis använder transportören varianten med 'studs' och återvänder själv omedelbart. Betalning sker alltid i förskott, och skulle någon försöka använda minsta lilla tillstymmelse till våld mot transportören är han borta en nanosekund senare.

Transportörerna erbjuder sig dessutom att överlämna meddelanden till personer som befinner sig i någon av de andra städerna. De använder sig då av besvärjelserna telepati (för muntliga meddelanden) eller Återvändo med studs (för skriftliga). Den fasta taxan för bägge metoderna är 500 sm. Om transportören i det senare fallet måste lämna kontoret på den nya platsen och söka upp mottagaren av meddelandet är kostnaden ytterligare 250 sm.

En transportör gör normalt aldrig med än fem hopp per dag, även om de har kapacitet. Det finns två transportörer vid varje kontor.

Brevduvor

Eftersom det hittills enda sättet att skicka brådskande meddelanden har varit med hjälp av brevduvor, har Krilloans magiker fått en betydande post även i detta sammanhang. Animister med besvärjelsen rikta brevduva blir ofta anlitade. Problemet med den besvärjelsen är dock att magikern i fråga måste vara bekant med duvans destinationsplats. Krilloans animister har gemensamt inte besökt så många platser (bara Kiorsham, några Ormsjöländer, ett par alvbosättningar i Ereb samt de allra största Erebiska städerna). Vanligt är att man skickar ett brev per duva till Kiorsham och att det där vidarebefodras per båt eller med en annan duva.

INVÅNARE

Krilloan har i runda tal 80.000 bofasta invånare. Om lång tid gått sedan senaste RhabdoRhinn kan stadens befolkning öka med upp till 40.000 sjömän och andra resenärer av olika nationaliteter.

Generellt kan man säga att ca 10% av de bofasta invånarna härstammar från Ereb. Ungefär 15% kommer från Soluna och resten från Samkarna. Minoritetsfolk som dvärgar, halvlängdsmän och ankor (bruna och vita) utgör ca 10% av de bofasta invånarna. Alver är extremt sällsynta; de håller sig undan i avsky för nekromantikerna. (För mer detaljerad uppräkning; se Faktarutan.) På grund av denna stora folkblandning talas ett flertal språk, även om krilloanskan (som ju är en blandning av en hel massa olika språk) är ganska förståelig var man än kommer i från. Riktiga tolkar går dock att få tag på i var och varannan gatukorsning.

FOLKSLAG

Ökenfolken

De ökenfolk som finns i Krilloan är främst poktier och ökenmän. De livnär sig som handelsmän, sjöfarare eller krigare men har flera gemensamma drag i utseende och uppträdande. Deras hud är gråbrun och de har svart hår. Ögonen är mörka, och de flesta män har kraftiga näsor och hakor samt riklig skäggväxt. De är ofta något kortare än den medelmåttiga människan, men är också fysiskt tåligare. Männen klär sig ofta i tunna, pösiga byxor och öppna skjortor. De bär turban på huvudet och spetsiga skor. Kvinnorna ser man inte mycket av i Krilloan, eftersom sjöfararna främst består av män. Favoritvapnen är kroksabel, krisdolk och pilbåge.

DJUNGELFOLKEN

Solunas och Samkarnas djungelfolk (sombatziner, traxilmer, efarer och thelguler) är utpräglat mörkhyade; från ljust brunt (exempelvis traxilmerna) till helt kolsvart (exempelvis efarerna). De har svart och ulligt hår (bortsett från de ljushåriga efarerna), breda, platta näsor och stora läppar. De har mörkbruna ögon, bortsett från de grönögda traxilmerna. Männen har gles hårväxt på kropp och ansikte. Djungelfolken har ofta kortare medellängd än erebierna, återigen med traxilmerna och efarerna som undantag. I sina hemländer är de på grund av det varma, fuktiga klimatet ofta lättklädda, men i Krilloan bär de ofta västerländska kläder eller ökenfolkens traditionella dräkter. 75 % av de djungelmänniskor som lever i Krilloan är antingen galär–, plantage– eller hushållsslavar. Övriga, framför allt traxilmerna och efarerna, är sjöfarare, krigare eller äventyrare. Efarerna är dessutom kända för sina talanger inom konst och musik.

SAMKARNIER

Krilloan har sedan staden grundades varit en smältdegel för en mängd olika kulturer, och det är därför näst intill omöjligt att ange något utmärkande för dem. De kan ha alla möjliga olika färger på ögon, hud och hår, men är ofta något kortare än en genomsnittlig erebier.

Krystillerna är ett ljushyat och blåögt folk som i stort sett är uppvuxna i båtar. De är tystlåtna och det mesta i den stora staden känns främmande och annorlunda. Anletsdragen är fina och utslätade, och de visar sällan några känslor. De arbetar nästan uteslutande som skeppsbyggare, lotsar och fiskare och klär sig i praktiska arbetskläder, ofta långa läderförkläden.

Morëlvidynierna är mycket kortvuxna och har sandfärgad hy, mörkt hår och bruna ögon. De har ofta långsmala ansikten och långa, smala näsor. Svarta pipskägg och fotsida, vita kåpor är vanliga, och en kroksabel är nästan standard. I strid bär de sina traditionella spetsiga hjälmar utan visir och mycket tunna, smidiga ringbrynjor på hela överkroppen.

Sivoerna är kortare än genomsnittet och har ofta ljus– eller mörkbrunt hår och grå ögon. De får aldrig någon skäggväxt och har ganska små öron. De känns främst igen på det kraftiga hakpartiet och de mångfärgade kläderna, så gott som alltid prydda med mängder av färgglada broderier och smycken. De är extremt envisa och får ofta sin vilja igenom, vilket gjort dem till skickliga, om än odiplomatiska handelsmän.

Niferlänningarna är liksom krystillerna ett sjöfarande folk, vana vid väder och vind och härdade att motstå en mängd olika prövningar som många andra upplever som extremt påfrestande. De är något kortvuxna och har ofta vackra och rena anletsdrag. De har ofta ljust hår, från vitt till mellanblont, grå eller gröna ögon och klär sig i Krilloan i åtsmitande dräkter av siden eller silke och vidbrättade hattar. Favoritvapnet är spjut, även om de i Krilloan mest har fredliga sysslor som fiskare, lotsar, båtbyggare och prämskeppare.

Sanritrianerna har kopparbrun, pergamentartad hud, rakt, svart hår och kraftigt markerade kindknotor. De saknar hårväxt på kropp och ansikte. Medellängden är under den normala. De brukar traditionellt klä sig i färggranna, hemvävda särkar och mantlar som skyddar dem mot det ganska kärva klimatet uppe i bergen. På fötterna bär man sandaler. Arbetare och jägare bär endast höftskynken medan fjäderskrudar är en statussymbol. Krigare använder läderrustning, huva, spjut och sköld. Andra traditionella vapen är båge, slunga, bola, träklubba, yxa och kastyxa. De lever huvudsakligen av jakt, fiske, boskapsuppfödning (getter och får) och av terrassodlingar på bergssluttningarna.

EREBIER

Berendierna representerar urtypen för en människa från Ereb Altor; omkring 175 lång och 75 kilo tung, med brunt eller ljust hår och gröna, grå eller blå ögon. Dalkerna har ungefär samma kroppsbyggnad, men är så gott som alltid blåögda, ljushåriga och solbrända. De är dessutom totalt färgblinda, vilket leder till att de ofta har besynnerlig klädsmak.

Erebosierna är kortvuxna, temperamentfulla och pratsamma. De har ett rykte om sig att vara ganska loja, men det gäller absolut inte i affärer. De har ofta mörkt hår, bruna ögon och visar ofta exakt vad de tycker med mer eller mindre diplomatiska gester och uttryck.

Felicierna är något av motsatser till erebosierna, åtminstone vad gäller temperament. De är återhållsamma vad gäller att visa känslor men glömmer aldrig en oförrätt eller en tjänt. Till kroppsbyggnaden är de ganska kraftiga och högvuxna, och de har långt svart hår, mörka, djupt liggande ögon och kraftig, rak näsa.

FOLKSLAGENS MODIFIKATIONER PÅ GRUNDEGENSKAPERNA

	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO	Kostnad
Ökenmän	±0	+2	±0	±0	+1	±0	5–15 (10)/2T6+3	15
Poktier	±0	+2	+1	±0	±0	±0	6–16 (11)/2T6+4	15
Efarer	+2	+2	+1	±0	±0	–2	9–19 (14)/2T6+6	15
Thelguler	+1	+1	±0	±0	±0	±0	4–14 (9)/2T6+2	15
Traxilmer	+3	+1	–1	±0	±0	±0	10–20 (15)/2T6+8	15
Sombatziner	+2	+1	±0	±0	±0	±0	4–14 (9)/2T6+2	15
Krilloaner	±0	±0	±0	±0	±0	±0	7–17 (12)/2T6+5	10
Krystiller	±0	±0	+2	±0	–1	–1	6–16 (11)/2T6+4	10
Morëlvidynier	–1	–1	+1	±0	+1	±0	5–15 (10)/2T6+3	10
Sivoer	±0	±0	–1	±0	+3	±0	6–16 (11)/2T6+4	15
Niferlänningar	±0	+2	±0	±0	+2	+2	5–15 (11)/2T6+3	20
Sanritrianer	+1	±0	±0	±0	–1	±0	6–16 (11)/2T6+4	10
Berendier	±0	±0	±0	±0	±0	±0	8–18 (13)/2T6+6	10
Dalker	±0	±0	±0	±0	±0	±0	8–18 (13)/2T6+6	10
Erebosier	±0	±0	±0	±0	±0	±1	4–14 (9)/2T6+2	10
Felicier	±0	+2	±0	±0	+3	±0	9–19 (14)/2T6+7	20

SLP-TYPER

Av Krilloans tusentals invånare kan vi naturligtvis bara presentera ett fåtal intressanta personer plus ett antal standard-SLP. Bara de viktigaste egenskaperna och färdigheterna beskrivs. Övriga grundegenskaper förväntas vara 11 (eller 3T6). Färdighetsvärden för andra tänkbara färdigheter är 0,8 x [grundegenskapsvärdet i den grundegenskap som färdigheten är baserad på]. Det är upp till SL att vidareutveckla sina SLP till individuella personligheter.

Adelsman

Intressanta egenskaper: Dolk 12, 1 Lätt vapen 14, Administration 12 (B3), Schack & Brädspel 11, 1T3+1 språk (Tala + L/S) B1–B5, Heraldik 14 (B3), Historia 12 (B3), Kulturkännedom 13 (B3)

Alkemist

Intressanta egenskaper: INT 16, Tala 1T4 språk B1–B3, Läsa/Skriva 1T4 språk B3–B5, Köpslå 6, Alkemi INT, Trästav 8, Drogkunskap 14, Giftkunskap 14, Hantverk (smide) B2, Kulturkännedom 11 (B3), Kunskap om magi 16 (B4), Känna magi 10, Läkekonst 6, Första hjälpen 8, 1T3–1 Magiskolor INT, 1T20 besvärjelser (FV=FV i magiskolan – SV), Räkning 18 (B4), Språkkunskap 12 (B3), Zoologi 5 (B2), Örtkunskap 14

Arbetsslav

Intressanta egenskaper: STY 15, FYS 14, Improviserat vapen (spade, hacka etc) 11, Slagsmål 14, Tala nytt språk B1–B3, Undre världen 5 (B2)

Buse

Intressanta egenskaper: STY 15, FYS 13, SMI 11, INT 7, KAR 6, Dolk 12, Slagsmål 13, Undre världen 11 (B3), Stjäla föremål 15

Droghandlare

Intressanta egenskaper: 1 Lätt vapen 10, Första hjälpen 12, Köpslå 10, Tala 1T3 språk B1–B4, Alkemi 6, Drogkunskap16, Örtkunskap 16, Giftkunskap 16, Zoologi 12 (B2), Kunskap om magi 4 (B1)

Elitvakt

Intressanta egenskaper: STY 17+, STO 18+, FYS 17+, SMI 15+, INT 11+, Spjut 18, Krilloansk kroksabel 19, Dolk 16, Rundsköld 18, Kortbåge 18, Rida (hippogriff) 15, Rida (häst) 15, Avväpna 14, Dra vapen 14, Upptäcka fara 12, Slagsmål 15, Spåra 10

Ficktjuv

Intressanta egenskaper: SMI 12, Dolk 15, 1 Lätt vapen 12, Finna dolda ting 14, Gömma sig 13, Klättra 12, Lyssna 14, Slagsmål 15, Smyga 13, Spåra 10, Stjäla föremål 16, Värdera 8, Undre världen 14 (B3)

Gatuförsäljare

Intressanta egenskaper: INT 11, KAR 12, Köpslå 10, Övertala 13, Lätt vapen 8, Räkning 7 (B2), Tala 1T4 språk B1–B4, Undre världen 5 (B2)

Guide

Intressanta egenskaper: KAR 14, Lätt vapen 11, Administration 12 (B3), Kulturkännedom 13 (B3), Språkkunskap 10 (B2), 2T4 språk (Tala + L/S) B1-B4, Bluffa 14, Övertala 14, Hasardspel 11, Undre världen 8 (B2)

Gycklare

Intressanta egenskaper: SMI 15, KAR 14, Lätt vapen 15, Gyckelkonster 18 (B4), Buktala 6, Sjunga 16, Spela 1T4 instrument 15–20 (B3–B5), Bluffa 14, Akrobatik 15–25 (B3–B5), Undre världen 8 (B2), Stjäla föremål 10, Skådespeleri 14

Gängmedlem

Intressanta egenskaper: STY 14, SMI 15, Slagsmål 17, 1 Närstridsvapen 17, Slagsmål 16, Undre världen 14 (B3), Stjäla föremål 13

Hantverkare

Intressanta egenskaper: 1T2 Hantverk 15–25 (B3–B5), Värdera 14, Köpslå 12, 1 Lätt vapen 12 (övrigt varierar mycket beroende på hantverket)

Hovdam/–herre

Intressanta egenskaper: Inga

Hushållsslav

Intressanta egenskaper: Lätt vapen 10, Slagsmål 10, Något Hantverk 1–10 (B1–B2), Tala Krilloanska B2–B3, Laga mat 14 (B3)

Hälare

Intressanta egenskaper: INT 14, Bluffa 14, Köpslå 17, Slagsmål 10, 1 Lätt vapen 12, Tala 1T4 språk B1–B4, Värdera 17, Heraldik 6 (B2), Historia 6 (B2), Förfalskning 9, Undre världen 16 (B4)

Inbrottstjuv

Intressanta egenskaper: SMI 15, INT 12, Dolk 15, 1 Lätt vapen 13, 1T2 Språk (Tala + L/S) B1–B4, Finna dolda ting 12, Gömma sig 14, Hoppa 14, Klättra 16, Lyssna 13, Slagsmål 10, Smyga 17, Stjäla föremål 9, Upptäcka fara 14, Värdera 10, Administration 8 (B2), Hantera fällor 12, Låsdyrkning 15, Läppläsning 6, Akro-

batik 15–20 (B3–B5), Änterhake 10, Undre världen 18 (B4)

KAPTEN

Intressanta egenskaper: INT 14+, Klättra 13, Tala 1T4 Språk B1–B3, 1 Lätt vapen 14, Slagsmål 14, Geografi 15 (B3), Knopar 13, Kulturkännedom 14 (B3), Navigation INT, Orientering 10, Sjökunnighet 18, Spå väder 15, Undre världen 10 (B3), Administration 4 (B1)

KULTIST — SVARTA ROSENS BRÖDRASKAP

Intressanta egenskaper: INT 12+, PSY 10+, Smyga 12, Gömma sig 10, 1 Lätt vapen 12, Undre världen 8 (B2), Demonologi (INT x 2 % chans) 1T10, 1T6 besvärjelser till S 1T10.

KÖPMAN

Intressanta egenskaper: INT 13+, Köpslå 15, Tala 1T4 språk B1–B4, Värdera 15, Övertala 12, 1 Lätt vapen 10, Räkning 15 (B3)

LATRINTÖMMARE

Intressanta egenskaper: STY 14, Spade 8, Undre världen 8 (B2), Klättra 11, Geologi/Grottorientering 6 (B2), Simma 12 (B3)

LIVVAKT

Intressanta egenskaper: STO 11+, STY 14+, 1 Vapen 16, 1T4 Vapen 12, Slagsmål 13, Upptäcka fara 10, Undre världen 6 (B2)

LÄKARE

Intressanta egenskaper: INT 13+, Trästav 12, Drogkunskap 10, Giftkunskap 8, Örtkunskap 15, Första hjälpen 16, Läkekonst 15, Massage 12, Kunskap om magi (animism) 10 (B2)

LÄRD MAN

Intressanta egenskaper: INT 15+, 2T3 språk (Tala + L/S) B2–B5, 2T6 'Lärdomsfärdigheter' 1T10+10 (B3–B5)

LÖNNMÖRDARE

Intressanta egenskaper: SMI 15+, PSY 12+, Dolk 17, 1 Lätt vapen 15, Giftkunskap 13, Smyga 16, Gömma sig 15, Upptäcka fara 12, Klätra 15, Akrobatik 10–20 (B2–B5), Skådespeleri 10, Änterhake 10, Stavhopp 10, Läppläsning 8, Teckenspråk (lönnmördare) 18 (B4), Undre världen 15 (B3), Administration 12 (B3)

MAGIKER

Intressanta egenskaper: INT 12+, PSY 14+, Trästav 6, 1T4 språk (Tala + L/S) B2–B5, 1T3–1 (minst en) magiskolor FV upp till (1,0 x INT), upp till 1T20 besvärjelser i varje magiskola (S=FV–SV), Administration 9 (B2), Alkemi 5, Astrologi 5, Drogkunskap 5, Kunskap om magi (FV= högsta FV i magiskola), Kunskap om odöda 4 (B1)

PATRULLCHEF I STADSVAKTEN

Intressanta egenskaper: STY 16+, STO 16+, FYS 14+, SMI 11+, INT 11+, Spjut 14, Kroksabel 16, Dolk 14, Rundsköld 14, Kortbåge 12, Slagsmål 10, Piska 14, Undre världen 11 (B3), Finna dolda ting 10, Rida (kamel) 12, Rida (häst) 16, Heraldik 10–15 (B2–B3), Administration 17 (B4), Tala 1T2 språk B2, Upptäcka fara 10, Avväpna 8, Dra vapen 8

PRISJÄGARE

Intressanta egenskaper: STY 14, INT 14, 2 Närstridsvapen 15, 1 Projektilvapen 15, Dra vapen 15, Avväpna 13, Upptäcka Fara 8, Finna dolda ting 11, Lyssna 11, Tala 1T4 språk B1–B4, Undre Världen 11 (B3), Förhöra 11, Muta 11, Smyga 15, Skådespeleri 10, Stjäla föremål 12, Administration 8 (B2)

PROSTITUERAD

Intressanta egenskaper: KAR 11–18, Dolt vapen (stålkam, dolk, etc.) 11, Bluffa 13, Massage 14, Muta 11, Tala 1T4 språk 1–4 (B1), Teckenspråk (prostituerade) B3–B5, Övertala KAR, Undre världen 8 (B2), Stjäla föremål SMI

SJÖMAN

Intressanta egenskaper: Geografi 5–15 (B2–B3), Kulturkännedom 5–12 (B2–B3), Tala 1T4 språk B1–B4, 1T4 vapenfärdigheter 14, Hoppa 11, Knopar 14, Klättra 14, Änterhake 11, Hasardspel 8, Sjökunnighet 11, Spå väder 8, Navigation INT (25% chans)

SPELARE

Intressanta egenskaper: Schack & Brädspel 12, Hasardspel 16, 1T4 språk (Tala + L/S) B1–B4, Bluffa 18, Stjäla föremål 10

SPÅKVINNA

Intressanta egenskaper: Bluffa 15, Astrologi 14, Köpslå 12, Skådespeleri 10, Kulturkännedom 8 (B2)

STADSVAKT

Intressanta egenskaper: STY 15+, STO 15+, FYS 13+, SMI 11+, Spjut 14, Kroksabel 14, Dolk 10, Rundsköld 12, Kortbåge 12, Slagsmål 10, Undre världen 5 (B2),

Finna dolda ting 10, Rida (kamel) 8, Rida (häst) 12, Heraldik 1–10 (B1–B2), Upptäcka fara 10

TIGGARE

Intressanta egenskaper: Bluffa 15, Undre världen 14 (B3), Historia 6 (B3)

TULLTJÄNSTEMAN

Intressanta egenskaper: INT 14, Lätt vapen 8, 1T4 språk (Tala + L/S) B1–B4, Administration 16 (B4), Räkning 20 (B5), Värdera 18, Köpslå 14

VÄRDSHUSVÄRD/KRÖGARE

Intressanta egenskaper: 1T4 språk (Tala + L/S) B1–B4, Administration 1–5 (B1–B2), Kulturkännedom 6 (B2), Köpslå 14, Räkning 8 (B2), Hasardspel 8, 1 Vapenfärdighet 11, Avväpna 12, Slagsmål 12, Bluffa 11, Muta 11, Undre världen 8 (B2)

ARENAN

HÅSCHIR STÅLÖGA, GLADIATORTRÄNARE OCH STORSPELARE

Den före detta berendiske legosoldaten och skatteindrivaren Håschir Stålöga, 51, är en stor och kraftig man med en obeveklig järnvilja. Han är kraftigt solbränd, går oftast i bar överkropp, är helt flintskallig och har en stor, borstig, svart mustasch. På armarna och benen bär han skydd av läder. Håschir är en militärisk man som kräver total respekt från de som han 'tränar upp'. Målet med träningen är absolut inte att brottslingarna skall få hjälp att få en chans att bli benådade, utan att arenans publik skall få mer valuta för inträdet.

Yrke: Krigare

Språk (Tala/Läsa och Skriva): Krilloanska B4/B4, Feliciska B4/B4, Berendiska B5/B5

Intressanta egenskaper: STY 19, STO 17, SMI 16, INT 16, Administration/juridik 18, Räkning 20 (B5), Hasardspel 17, Undre världen 10 (B2), Slagsvärd 17, Kortsvärd 15, Dolk 15, Kastkniv 14, Piska 16, Värdera 17

STRAFFÅNGAR

Dessa gladiatorer är brottslingar som avtjänar sitt straff på arenan. De sitter här tills de antingen blir dödade eller av någon anledning frisläppta. Bara de intressantare egenskaperna beskrivs här.

GLADIATORER

Macorog Hjärnätare — Minotaurkrigare

Detta är Krilloans vildaste och grymmaste gladiator. Han avtjänar inte något straff, utan slåss mot betalning i form av silver och sina offers hjärnor. Innan han möter sina fiender brukar han arbeta upp ett bärsärkraseri (lyckas automatiskt), vilket innebär att han får dubbla attacker. Macorog brukar slåss mot upp till fyra gladiatorer samtidigt.

SD: 49, STY: 41, STO: 26, SMI: 16, SB: +2T6, KP: 21

Vapen/FV: Tvåhandsyxa/16

Galdor och Zoreg Skallknäckare — Resekrigare

De två resebröderna Galdor och Zoreg är också inhyrda gladiatorer. De är nästan lika blodtörstiga som Macorog och brukar liksom honom var för sig slåss mot flera gladiatorer i taget.

Storebror Galdor

SD: 36, STY: 44, STO: 28, SMI: 9, SB: +2T6, KP: 21

Vapen/FV: Tvåhandssvärd (enhandsfattning)/14, Näve med knogjärn/18

Lillebror Zoreg

SD: 28, STY: 38, STO: 23, SMI: 10, SB: +2T6, KP: 18

Vapen/FV: Morgonstjärna/13, Stor rundsköld/10

Nitafia, Manslukerskan — Efarisk människokvinna

Nitafia är arenans enda kvinnliga gladiator. Hon slåss liksom Macorog och bröderna Skallknäckare mot betalning. Hon använder sig av en magisk talisman som fördubblar hennes styrka.

SD: 35, STY: 13/26, STO: 15, SMI: 16, SB: 0/+1T6, KP: 15

Vapen/CL: Skäggyxa (enhandsfattning) 18

STRAFFÅNGAR PÅ ARENAN

Kämpe	SD	STY	STO	SMI	SB	KP	Vapen/FV
Karajan/sjöf	5	12	12	14	0	13	Stridsklubba/12
Yrkin/tjuv	6	12	10	12	0	11	Kortsvärd/14
Hardûk/krig	7	16	17	9	+1T4	16	Bredyxa/12, Sköld/13
Qollur/tjuv	8	17	12	13	+1T2	13	Kortsvärd/10, Sköld/7
Trawakh/sjöf	9	9	16	11	0	16	Huggare/16, Parerdolk/12
Lasrin/lönnm	10	11	13	18	0	15	Dolk/21, Parerdolk 19
Erwick/tjuv	11	15	14	16	+1	14	Morgonstjärna/15
Alvrekt/ridd	12	17	16	9	+1T4	16	Tvåhandssvärd/16
Bhorg/krig	13	18	15	13	+1T4	15	Stridsyxa/18, Sköld/15

MONSTER PÅ ARENAN

Namn	SD	STY	STO	SMI	SB	KP	FF	Vapen (skada)/FV, Skydd
Bondilla	24	26	22	15	+1T6	18	L10	2 Nävar (1T3)/15, 1 Bett (1T8)/13, 3 p
Grimtand	31	42	38	9	+2T6	27	L12	1 Bett (1T8)/14, 2 Klor (1T6)/15, 1 Kram (2T8)/sp, 4 p
Ellazar	16	25	16	18	+1T6	13	L16	2 Klor (1T6)/13, 1 Bett (1T8)/14, 2 p
Tarrazar	20	30	20	13	+1T6	18	L16	2 Klor (1T6)/15, 1 Bett (1T8)/16, 2 p
Phazzari	22	28	17	18	+1T6	17	L16	2 Klor (1T6)/15, 1 Bett (1T8)/15, 2 p
Dhandir	26	27	28	9	+T10	23	L20	1 Stångning (1T8)/12, 2 p
Mantor	29	35	29	9	+2T6	23	L20	1 Stångning (1T8)/13, 2 p
Rhakhsha	34	26	26	20	+T10	23	L16	1 Bett (1T8+gift)/10, Nät (spec)/8, 6 p
Hundar	5	11	10	14	0	11	L14	1 Bett (1T6)/10, 1 p
Krokodiler	18	29	29	9	+T10	22	L8	1 Bett (1T8)/14, 1 Svanssnärt (1T4)/12, 6 p
Besten	60	17	14	19	+1T2	14	L16	1 Bett (1T4)/15, 4 Klor (1T6)/17

PESTSTADENS INVÅNARE

När murarna byggdes blev ungefär 250 personer instängda. Minst hälften dog inom kort av sin sjukdom, men den andra hälften överlevde, om än helt eller delvis deformerade. De har med tiden förökat sig och degenererats ytterligare. Den medelmåttige invånaren är numera en monstruös, kutryggig, kannibalistisk parodi på en människa. Dess hud har förtorkat och antagit en grågrön färg. Synen har förändrats och anpassat sig mer för mörker än för ljus, och de långa, magra fingrarna har försetts med skarpa klor. Tänderna har också mer och mer börjat likna ett rovdjurs.

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	2T6+6	13	SB: 0
STO	1T6+7	11	KP: 13
FYS	4T6	14	
SMI	2T6+4	11	
INT	2T6+2	9	
PSY	3T6	11	
KAR	1T4+3	6	

Färdighet	FV	Infektionsrisk
1 Bett (1T8)	10	3T6%
2 Klor (1T6)	10	2T6%

SL: De degenererade invånarna använder gärna improviserade vapen, t. ex. stenar, stolsben, brädor med rostiga spikar, kedjor, och i undantagsfall någon gammal relik till vapen från tiden före pesten som t. ex. köksknivar, snickaryxor, rostiga svärd och spadar. Det är 15% risk att en invånare lider av pesten. Tre fjärdedelar av invånarna är smittbärare. Så fort någon får en skada på 1 KP eller mer av en smittad person skall man slå 1T100; är resultatet lägre än Infektionsrisken är den träffade smittad.

SKELETTEN

Skeletten har 5 effektgrader. De är klädda i ringbrynjehauberk (abs 5) och öppen metallhjälm (abs 6). De är beordrade att anfalla alla som passerar muren och som inte är i sällskap med deras skapare, döda dem och slänga tillbaka liken in i Peststaden.

Grundeg	Typvärde	
STY	24	SB: +1T4
STO	12	KP: 6
FYS	0	
SMI	10	
INT	3	
PSY	5	

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	10
2 Klor (1T6)	10
Stridsyxa	12
Medelstor sköld	12
Smyga	16

VIKTIGA INVÅNARE

ARKONDOR II,
STORVESIR AV KRILLOAN

Formellt sett är denne 49-årige erebier Krilloans härskare, men alla som kan något om maktfördelningen i staden vet att han bara är en marionett i Ordo Magicas händer. Det är ingenting han bryr sig särskilt mycket om, eftersom livet som storvesir är extremt behagligt och kravlöst. Vesiren är en likgiltig och blaserad man som totalt saknar förankring i verkligheten. Han ser sällan eller aldrig resultaten av de beslut han medverkar till att fatta och reagerar sällan med mer än ett höjt ögonbryn på saker som andra finner upprörande. Huruvida hans folk älskar honom eller ej bryr han sig inte om — han vet att han kan beordra avrättning av envar som är misshaglig för honom.

Det finns dock två saker som vesiren roas av: Han är en stor kännare av musik och finner stor tillfredsställelse i att lyssna till en skicklig musikant eller ensemble, särskilt i sin

trädgårdspaviljong. Ryktet om vesiren som en musikens man är vida spritt och hans hov gästas ofta av barder och trubadurer från hela världen. Vesirens andra passion är unga kvinnor, av vilka hans privata harem är överfullt. Många är de farmardöttrar som hämtats från sina föräldrahem, för att underhålla vesiren några veckor och sedan förpassas till ett enformigt liv i haremets bortglömda oas. Det händer till och med att vesiren, utan någons vetskap, beger sig ut i staden under förklädnad, för att njuta en natts eskapader i nöjeskvarterens virvlande malström. Eftersom ingen utom de högst uppsatta i staden känner storvesiren till utseendet har han hittills klarat sig utan upptäckt. Dessa små utflykter har under det senaste året blivit allt frekventare, då storvesiren fått upp aptiten för spänningen och njutningen i det okontrollerade och händelserika livet bland Krilloans vanliga medborgare. Men det är bara en tidsfråga innan han röjer sin identitet — hans läggning är minst sagt egendomlig och han skulle inte dra sig för att i vredesmod dräpa en kvinna som vägrade göra honom till lags.

Yrke: Storvesir

Språk: Feliciska B5/B5, Dalkiska B4/B2, Hynsolgiska B3/B2, Trakoriska B3/B4, Erebosiska B2/B1

Intressanta egenskaper: INT 15, KAR 11, Administration 8, Dans 16, Historia B2, Heraldik B2, Skådespeleri 16

Egenheter: På sex av sina fingrar har Arkondor ihåliga ringar som vardera innehåller en drog som skapar sömnighet och glömska. Han brukar använda denna drog för att halvt söva ned sina tillfälliga flickbekanta.

KARENIA BERIDARSDOTTER

Karenia, 50, har varit storvesirens hustru i över tjugofem år. I femton år har han försummat henne vilket har drivit henne till otrohet. I hemlighet har hon tre älskare, samtliga i Krilloans gräddskikt. Det är bara en tidsfråga tills någon av dem talar bredvid munnen och ställer till med en skandal. Tack vare ett tjockt lager smink ser Karenia inte ut att vara en dag över trettio (+3 på UTS). I varje fall inte på avstånd.

Yrke: Hustru

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5

Intressanta egenskaper: KAR 15 (UTS 12/15), Övertala 18, Spela luta 14

Egenheter: Karenia har med åren blivit kraftigt närsynt vilket gör att hon har svårt att känna igen människor på mer än fem meters håll.

KAIN

Som storvesirens äldste son är Kain, 28, även densammes arvinge. Han anser att han redan har sitt på det torra och bryr därför inte sin hjärna med studier och andra tråkigheter. För att inte göra sin far besviken (d. v. s. för att inte riskera att bli arvlös) låtsas han studera juridik hos en pensionerad åklagare vid namn Melkier Quemiol. De diplom och betyg som han visar upp för sin far är dels falska och dels resultat av mutor (mutpengarna är tagna ur storvesirens egen kassa). Sin s. k. studietid ägnar Kain sig hellre åt vapenträning och frierier. Kain är tack vare sitt utseende, sin börd och sina muskler alla flickors dröm och en populär gäst på diverse överklassfester.

Yrke: Bard

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5

Intressanta egenskaper: STY 17, STO 16, KAR 16 (UTS 18), Bredsvärd 18, Dolk 15, Långbåge 16, Övertala 16, Muta 16, Administration 6, Bluffa 18, Sjunga 15, Spela harpa 12, Upptäcka fara 16, Slagsmål 14

Egenheter: Kain går i egenskap av kronvesir alltid klädd i vitt.

DARTAN PLIOS, HÖGSTE DOMARE

Jobbet som högste domare passar Dartan Plios, 69, som hand i handske. Hans stora passion är att sitta ensam på sitt kontor och uppteckna nya lagar. När han dömer brottslingar är han hård som sten och totalt obeveklig (mutfaktor 25). Dock imponeras han av rika, välutbildade män, och dömer ofta till deras fördel (försvararens juridikslag modifieras med 1T6 till den rikare partens fördel). Privat är Dartan allmänt sur och tråkig.

Yrke: Lärd man

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5, Trakoriska B5/B4, Erebosiska B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 18, STO 19, Administration 21, Heraldik B4, Kulturkännedom B4

Egenheter: Dartan är extremt fet (190 kg) och färdas alltid i en lyxig bärstol (bärs av 8 slavar) när han väl lämnar sitt kontor.

VLAD KAMANTUR, NEKROMANTIKER OCH SANNINGSSÖKARE

Vlad Kamantur är Krilloans stora mysterium. Tills för ungefär trettio år sedan var Vlad Tannatopols läromästare och Ordo Magicas Stormästare. Han var redan då en gåta för Tannatopols och Ordo Magicas andra magiker eftersom han aldrig berättade något om sig själv och eftersom han tycktes vara immun mot alla undersökande besvärjelser som t. ex. TANKELÄSNING. Plötsligt en natt var han bara försvunnen, och ingen såg så mycket som ett spår efter honom förrän flera år senare när han sågs på en gata i Krilloan. Sedan försvann han igen... och igen... och igen.

Vad ingen vet är att Vlad numera har nått odödlighet som sanningssökare. Han tillbringar nästan all sin tid åt att samla fakta eller för att sitta i det Svarta biblioteket (se äventyret *Skuggan av en ros*) och uppteckna sina kunskaper. SL är fri att utveckla Vlad till vad han vill. Han kan t. ex. vara en av Altors mäktigaste onding och en potentiell ärkefiende till rollpersonerna eller en mäktig SLP som kan bistå med hjälp när de är i trångmål. Använd fantasin. Men framför allt bör Vlad vara den mest mystiska och gåtfulla person som rollpersonerna någonsin träffat.

Yrke: Magiker (nekromantiker)

Språk: De flesta

Intressanta egenskaper: INT 25+, PSY 50+, Nekromanti 30+, alla nekromantiska och allmänna besvärjelser till S [SV+1T10]. Kroppsliga egenskaper är omätbara i och med hans odödlighet.

Egenheter: Vlads sinne har med åren kommit att beläggas med en totalt orubblig HJÄRNBLANK vilket fullständigt omöjliggör alla former av mental kommunikation och avläsning gentemot vanliga dödliga.

SHAZA SAHIVANN, ELEMENTARMAGIKER OCH ALKEMIST

Den solunske elementarmagikern Shaza Sahivann, 304, är en av de tre magiker som var med och grundade Ordo Magica år 374 eO. Tack vare magi och droger har han en femtioårings kropp trots sin makalösa ålder.

Som ovan nämnts är Shaza specialiserad på elementarmagin, närmare bestämt en ljusets magiker. Men han är också en utmärkt alkemist och framför allt en enastående spåman. År 391 gjorde han sig känd som mannen bakom Shaulkortleken, och sedan dess bär han alltid en sådan på sig och fattar alla sina beslut efter att ha konsulterat den. Shaza Sahivann tillbringar hela dagarna i sitt laboratorium där han forskar och undervisar sina fem lärlingar.

Yrke: Magiker (elementarmagiker)

Språk: Krilloanska B5/B5, Thelgulska B5/B5, Kri'hanni B5/B5, Feliciska B5/B5, Satenu B3/B3

Intressanta egenskaper: INT 19, PSY 35, Alkemi 18, Spå i kort 23, Astrologi 17, Elementarmagi 24, VARSEBLIVNING 18, TRANSFER 12, AVLÄSA MAGI 10, SIGILL 10, PERMANENS 9, NEXUS 4, LJUS 26, LJUSHAND 24, BLIXT 25, BLÄNDSKYDD 20, ELEMENTARMANTEL 21, FRAMMANA/SKICKA BORT LUMINAL 22, ASTRALVAPEN 17, BLÄNDNING 14, LJUSVÄG 13, FÖRSEGLA 17, SKÖLD 19, STENVÄGG 19, VATTENSTRÅLE 18, ELD 20, FÖRSTÄRKA 17, KNÄCKA 18, STÖRTVIND 18, ÖPPNA 17, FORMA FÖREMÅL 16, VIRVELSKÖLD 15, FRAMMANA/SKICKA BORT SALAMANDER 13, ELDVÄG 9, EXPLOSION 11, FORMA ELD 10, JORDSTÖT 7, UPPLÖSNING 8, FÖRSTENA 6

Egenheter: Shazas ögon saknar iris och pupill. Ögonvitan är bländvit och skimrar svagt i mörker. Hans hud har från att ha varit ljusbrun blivit nästan helt vit, och hans svarta hår har också vitnat. En liten svärm eldflugor håller sig alltid i närheten av honom. Shaza lider av en irrationell fruktan för mörker, skotofobi.

GUAZZO ARATHASO, DEMONOLOG

Se Äventyrsboken.

SAB'HINN ZATHAGO, STADENS RIKASTE MAN

Den solunske ökenfursten Sab'hinn Zathago är stadens rikaste privatperson och därmed medlem i Rådet. Han flyttade till Krilloan för snart trettio år sedan när hans furstendöme invaderades av hans blodsbroder Zahannos armé (detta är en annan historia). Sab'hinn är till det yttre en stilig ökenman i fyrtioårsåldern, men skenet bedrar. I själva verket är han över tvåhundra år gammal. Det är tack vare en pakt med demonguden Zinn han fått behålla sin ungdomliga kropp. I gengäld måste han offra ett spädbarn till Zinn vid varje fullmåne. Var gång detta offer uteblir åldras Sab'hinns kropp med 1T10 år. För att tillgodose åtgången av spädbarn har Sab'hinn skaffat sig ett harem med ett fyrtiotal unga, vackra och fertila kvinnor. Enligt ett schema lagt efter noggranna beräkningar bestiger han kvinnorna i sådan takt att minst ett barn föds varje månad. Om beräkningarna skulle misstämma vid något tillfälle offrar Sab'hinn ett ofött barn genom att slita det ur en gravid kvinna. I nödfall skickar han någon i sitt stora hushåll (ett femtiotal krigare, tjänare och eunucker, alla medlemmar i Zinnkulten) att köpa eller röva bort ett barn från någon fattig familj. Sab'hinn är kunnig i både elementarmagi och alkemi. Han har i sitt alkemiska laboratorium bl. a. framställt ett elixir som gör den förhäxade inte bara förälskad utan omåttligt lojal mot honom. Detta elixir använder han friskt när han ska värva nya kvinnor till sitt harem. Sab'hinn syns sällan utan sitt lojala men blodtörstiga husdjur — den sabeltandade tigern Sheekha.

Yrke: Magiker (elementarmagiker)

Språk: Kri'hanni B5/B5, Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5, Kejserlig Jori B2/B3

Intressanta egenskaper: INT 18, KAR 17 (UTS 18), PSY 28, Administration B4, Historia B4, Astrologi 18, Drogkunskap 17, Alkemi 19, Räkning B5, Teologi (Zinnkulten enbart) 19, Kroksabel 19, Krisdolk 15, Kastring 17, Djurträning (kattdjur) 17, Värdera 21, Köpslå 23, Elementarmagi 19, SKÖLD 16, STENVÄGG 16, FLAMMANDE HAND 15, BLIXT 18, ELD 19, ELEMENTARMANTEL 13, ENERGISTRÅLE 15, VIRVELSKÖLD 14, FRAMMANA/SKICKA BORT DJINN 14, F./S. B. THERM 15, ASTRALVAPEN 13, EXPLOSION 8. Sab'hinn behärskar även andra besvärjelser som finns i hans formelsamling i det alkemiska laboratoriet. Hans element är på grund av hans guds natur elden och värmen.

Egenheter: Som en följd av Sab'hinns nära anknytning till eldens element ligger hans normala kroppstemperatur på uppåt 50° i stället för normala 37°.

CHRISBIN LUGULBAND, FURSTE

Som stadens tredje rikaste man har Chrisbin en plats i Rådet. Vid sidan om politiken ägnar han kropp och själ åt samlande och restaurering av konstverk och konservering av djur. Han är en av Altors största konstsamlare. I hans väldiga skattkammare står travar av ovärderliga tavlor och mängder av statyer och uppstoppade sällsynta djur uppstaplade. I en dold kammare under familjens palats finns även ett par dussin män och kvinnor som Chrisbin stoppat upp. Det är människor som dött genom hans försorg. Chrisbin drar sig nämligen inte för mord när det gäller att erövra en artefakt. Naturligtvis utför han

själv inte några smutsiga handlingar. Han brukar leja några busar genom Hebraim Kandalls lilla rörelse.

Yrke: Furste/Konsthandlare/Lärd man

Språk: Krilloanska B3/B3, Feliciska B5/B5, Kejserlig Jori B5/B5, Zoelahotl B2/B1, Hynsolgiska B4/B5, Wuggi B3, Magilliska B4/B3

Intressanta egenskaper: INT 15, Administration B4, Värdera 22, Restaurera konst B4, Konservera djur B5, Balsamering B4, Historia B5, Kulturkännedom (generell) 18, Räkning B5, Zoologi B5, Drogkunskap 15, Örtkunskap 14, Giftkunskap 19, Känna magi 16, Kunskap om magi B4

Aglaja Lugulband, societetsdam

Aglaja är en parant kvinna i övre femtioårsåldern, fast tack vare otaliga örter och oljor har hon föryngrat sitt ansikte med tjugo år. Hon tillhör Lugulbands välbärgade ätt och är Chrisbin Lugulbands hustru. Aglaja är stadens främsta societetskvinna, och tack vare sin man har hon fått stort inflytande, inte minst över klädmoden och festarrangemang. Aglaja har en stor lidelse för unga män och brukar låta kidnappa de som hon finner attraktiva. Hon håller alla sina unga älskare fångna i den Lugulbandska herrgården. När hon tröttnar på dem låter hon antingen mörda dem eller säljer dem till det monturiska handelshuset Bergenswäärds Handelskompani som slavar.

Yrke: Kurtisan

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5

Intressanta egenskaper: KAR 14 (UTS 9), PSY 17, Arrangera partyn 18, Övertala 18, Köpslå 15, Massage 12, Hypnotisera 17

Egenheter: Aglaja har ett brunt och ett blått öga, vilket ger henne +5 på CL i Hypnotisera

Lauritz Huggard, bontisål

Se Äventyrsboken.

Entanius Frisk, Fraschikels överstepräst

Den 60-årige översteprästen i Fraschikels kult heter Entanius Frisk. Han är skallig och rynkig och bär ett par glasögon (tillverkade av Guazzo Arathaso personligen) på den röda näsan (näsan i fråga har fått sin färg av den stora mängd vin som Entanius ständigt hinkar i sig). Han hör dessutom dåligt och har därför alltid med sig en stor tratt i guldinlagd pärlemor som han trycker mot höger öra för att höra bättre. Entanius är rättvis och laglydig men har svårt att acceptera nekromanti och odöda.

Yrke: Lärd man

Språk: Erebosiska B5/B4, Feliciska B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 14, Administration B5, Teologi (Fraschikelkulten) 18, Schack & Brädspel 17

Egenheter: Utan glasögon och hörtratt är Entanius rätt så handikappad (FV i Upptäcka fara, Finna Dolda Ting och Lyssna sjunker till 4).

Nikodemus Händig, bontisål

Lauritz Huggards caddiske motsvarighet, Nikodemus Händig, sitter även han med i Rådet. Nikodemus är av medellängd och är ganska välbyggd. Han är bara 45 år gammal och har utseendet med sig. Han delar Lauritz åsikt om nekromantiker, men han har heller inte mycket för animister eller andra magiker eftersom "all magi förvränger Etins skapelse". Han känner till Lauritz samröre med Jesefael Bamilit och Lystiria Bentonor men vet inte vad de har för sig.

Yrke: Lärd man

Språk: Dalkiska B5/B5, Kardiska B5/B5, Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5, Kejserlig Jori B4/B5

Intressanta egenskaper: INT 15, Teologi (Lysande Vägen) 18, Övertala 19, Administration B2

Chandor Garum, Paridons överstepräst

Paridons främste tjänare i Krilloan är Chandor Garum, som också är överstepräst i den feliciske havsgudens tempel. Chandor är en lång och mager man med flint och ett kort, svart skägg. Han är 43 år gammal och brukar i offentliga sammanhang bära en mörkblå dräkt — en symbol för hans status. Med sig har han ibland också en mycket gammal trästav som verkar vara slipad av vågor. Detta är en uråldrig artefakt som vandrat i Chandors prästsläkt i århundraden. Om den doppas i vatten ger den bäraren möjlighet att kasta alla vattenbaserade elementarist- och mentalistbesvärjelser (VATTENSTRÅLE, DELA VATTENSAMLING, FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN & VATTENVÅG, VATTENVÅG, JÄTTEVÅG, VATTENSYN och VATTENANDNING) som om han behärskade dem till FV 8. Chandor sitter med i Rådet tack vare Paridonkultens höga medlemstal.

Yrke: Lärd man

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5, Hynsolgiska B5/B5

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 17, Administration/Juridik 15, Teologi (Paridonkulten) 19, Överklasstil 14, Upptäcka Fara 16, Navigera 17, Sjökunnighet 19, Simma B5

Alidia Merkuri, Angusias översteprästinna

Alidia Merkuri, 66, är Angusiakultens högste prästinna och Angusiatemplets föreståndarinna. Hon har ett strängt ansikte och har en stor hårknut i nacken och bär alltid Angusiaprästinnornas utmärkande dräkt — en blekgul dräkt med Angusias nyckelemblem på ryggen. Alidia är en rik kunskapskälla.

Yrke: Lärd kvinna

Språk: Hynsolgiska B5/B5, Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5, Kejserlig Jori B5/B5, Prangi B3, Berendiska B5/B5, Kardiska B4/B5

Intressanta egenskaper: INT 18, Historia B5, Geografi B5, Administration B5, Alla övriga lärdomsfärdigheter B4

Syster Minodriel, abbedissa

Syster Minodriel är en högrest, mild men ändå karismatisk 53-åring som dedikerat sitt liv åt att lindra fattiga människors lidande. Hon har lyckats övertala bontisålen Nikodemus Händig att "sponsra" ordens verksamhet och gör kort och gott en jätteinsats för Krilloans utslagna.

Yrke: Lärd kvinna

Språk: Feliciska B4/B4, Erebosiska B3/B3, Kejserlig jori B3/B3, Dalkiska B1/B3

Intressanta egenskaper: KAR 17, INT 16, Historia B5, Geografi B4

Migael Kalvuonos, informator

Se Äventyrsboken.

Mildred Yeovil, örtmästarinna

Se Äventyrsboken.

Xaviera, bordellmamma

Se Äventyrsboken.

Derdai Gavrilos, krögare

Denne före detta sjökapten är ägare till värdhuset Grå Månen, ett av stadens absolut bästa. Han är lång och gänglig och har ett något bistert utseende. Att värdshuset är populärt räcker inte för honom; han är mycket bitter över att han snuvats på utmärkelsen "Bästa Värdshus", som utdelas av Krögargillet.

Yrke: Krögare

Språk: Krilloanska B5/B3

Intressanta egenskaper: STO 17, Köpslå 18

Klemens & Didrik Biöörntandh, krögare

Klemens och Didrik Biöörntandh är två tvillingbröder som har hängt ihop sedan barndomen. De växte upp i Trakorien, men lämnade riket när fadern, d. v. s. familjens försörjare, gick i konkurs och begick självmord. De var fattiga och utblottade men drömde om att bli rika. I Krilloan öppnade de ett eget värdshus som de uppkallade efter sig själva — Björnens näste. Idag är värdshuset det förnämaste i hela staden, och bröderna anser sig ha nått sitt mål.

Yrke: Krögare

Språk: Trakoriska B5/B4, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: Administration/Juridik 10, Köpslå 14, Räkning B4, Värdesätta (generell) 13, Övertala 15

Emanuel Yeovil, läkare

Emanuel Yeovil är Krilloans skickligaste läkare och anlitas ofta av de förnämare personerna. Ingen annan har råd med hans tjänster. Emanuel är kunnig i spiritism och kan vara mycket bra att ha som bundsförvant. Han är mycket ärlig och rapporterar alla underliga fall till stadsvakten (Mutfaktor 16; ingen muta lägre än 200 sm accepteras). Emanuel tar samma taxa för sina besvärjelser som magikerna på konsulatet.

Yrke: Magiker (spiritist)

Språk: Krilloanska B5/B5, Kejserlig Jori B3/B5, Erebosiska B4/B5, Satenu B4/B4

Intressanta egenskaper: INT 16, Första Hjälpen 18, Läkeörtkunskap 17, Läkekonst 18, Spiritism 13, ANDEBESKYDD 14, AVLÄSA PSY-MÄNGD 11, ANDELOKALISERING 8, ANDEPASSAGERARE 10, TALA MED DÖD 7, ANDEHELNING 7

Wolmo Emondolos, teaterchef

Wolmo Emondolos är ett självutnämnt geni vad gäller skådespeleri och författande. Under sin tidigare karriär har han skrivit ett antal kontroversiella skådespel, samtliga extremt insmickrande och lismande. Trots att de aldrig rönt några publika framgångar (Wolmo kallas allmänt för tomatsamlaren) har de fallit de styrande i smaken, vilket lett till Wolmos utnämning till chef för teatern, en extremt impopulär sådan.

Yrke: Bard

Språk: Krilloanska B5/B5, Trakoriska B4/B2, Erebosiska B3/B1, Hynsolgiska B1/—, Dalkiska B1/—

Intressanta egenskaper: KAR 14, INT 15, Sjunga B4, Författa skådespel 16

Hebraim Kandall, krögare

Hebraim är en av Krilloans mest erkända krögare med nästan 40 år i branschen. Hans restaurang bjuder på mycket vällagad mat och på grund av det stora tillflödet av gäster kan han hålla låga priser.

Hebraim är av normallängd och bär ett stort, svart helskägg.

Yrke: Krögare

Språk: Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: KAR 16, Köpslå 14, Undre världen B5

Ardoan Elderoth, skeppsbyggargillets mästare

En pensionsmässig mästerskeppsbyggare, som arbetat i de flesta av Altors länder under sin karriär. Ardoan har

stor pondus och är respekterad av sitt gilles medlemmar, men på senare år har han börjat bli senil. Det är bara en tidsfråga innan han gör en rejäl blunder i sin yrkesutövning.

Yrke: Hantverkare

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B3/B4, Trakoriska B2/B1, Erebosiska B2/B1

Intressanta egenskaper: INT 7, KAR 16, Administration B3, Skeppsbyggeri B5

HESSIL TRINDBUK,
KRÖGARGILLETS MÄSTARE

Hessil driver en taverna i Meh-Vesali och försummar sitt arbete som gillesmästare. Han är en extremt stressad person och har börjat utveckla ett lätt drag av paranoia. Detta håller på att medföra ödesdigra konsekvenser för hans affärsverksamhet, eftersom hans gäster har börjat känna av Hessils kynne. Sedan affärerna försämrats har han börjat försnilla pengar från Krögargillet, för att få "inkomsterna" att uppväga utgifterna.

Yrke: Hantverkare

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B3/B4, Berendiska B2/B2, Hynsolgiska B2/—

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 8, Administration B4, Bryggeri B5, Köpslå 17, Värdera 15

ALDO NENTAKIER,
SMEDERNAS GILLESMÄSTARE

En av stadens mest prominenta gillesprofiler. Aldo är dryga åttio år gammal men hans hjärna är vid full vigör och han har många goda råd att bistå sina yngre kollegor med. Aldo har blivit något av en fadersfigur i Althairrådet och uträttar fortfarande mycket av vikt i gillet.

Yrke: Hantverkare

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B2/B5, Gryndur B3/B3

Intressanta egenskaper: INT 16, Administration B4, Smide B5, Värdera 24

IGNACIO ERTZ,
KÖPMANNAGILLETS MÄSTARE

Köpmannagillets mästare är en pensionsmässig dalkier vid namn Ignacio Ertz, som tidigare var Dalkiska Handelsförbundets representant i Krilloan. Han har uppvisat en viss förkärlek för att tillsätta släktingar och goda vänner till vakanta ämbetsposter i gillet, vilket stärkt hans maktposition men också gjort honom lite impopulär bland gillets övriga medlemmar.

Yrke: Köpman

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B4/B4, Dalkiska B3/B2, Erebosiska B3/B2, Trakoriska B3/B2, Berendiska B2/B2, Solunska B2/—

Intressanta egenskaper: INT 15, KAR 15, Administration B5, Köpslå 26, Värdera 24

BUBHRAS KITHRAGOAN,
JUVELERARGILLETS MÄSTARE

Bubhras, juvelerargillets mästare, är en fet och självgod knös, som äger flera hus i staden och bor i Meh-Sylfhin. Genom Bubhras skamliga framfart i Krilloans societet har han, med mutor som redskap, lyckats göra gillet mycket inflytelserikt. Alla juvelerarmästare är inte tillfreds med hans metoder och man har diskuterat att byta ut honom. Dessutom misstänker man honom för förskingring av gillets medel.

Yrke: Hantverkare

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B1/B2

Intressanta egenskaper: INT 18, Administration B4, Köpslå 24, Muta 21, Värdera 17, Juvelsnideri B5

HISKEL TRÅÅNE,
TJUVGILLETS MÄSTARE

Hiskel Trååne, 33, är inte bara en mästertjuv. Han är också ledare för Krilloans tjuvgille. Hans uppgift är att samordna deltagarna i olika 'jobb' och att sörja för kontakter med hälare, förfalskare och andra betydelsefulla personer. Hiskel är sträng med rättvis. Hans män stjäl aldrig från fattiga.

Yrke: Tjuv

Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B2/B3, Teckenspråk 18

Intressanta egenskaper: INT 15, SMI 15, Giftkunskap 10, Värdera 13, Judo 14, Dolk 13, Bluff 18, Köpslå 17, Muta 17, Övertala 16, Förklädnad 13, Gömma sig 19, Hoppa 18, Klättra 19, Läsdyrkning 18, Smyga 17, Stadskännedom 17, Stjäla Föremål 14, Undre Världen B5, Änterhake 15, Finna Dolda Ting 17, Lyssna 18, Upptäcka Fara 12

MOVITZ DRAVILER,
BERENDIENS AMBASSADÖR

Berendiens blåögda ambassadör heter Movitz Draviler. Han är 48 år gammal och bryr sig bara om sitt rikes handelsintressen och sin kära hustru och dotter.

Yrke: Lärd man

Språk: Berendiska B5/B5, Feliciska B4/B5, Krilloanska B1/—

Intressanta egenskaper: INT 14, Administration B5, Köpslå 18

HABIB GEBERUND,
EREBOS AMBASSADÖR

När femhusrådet utsåg Habib Geberund, 38, till ambassadör, valde de rätt person. Han är intelligent, initiativtagande och taktiskt lagd. Dessutom har han alltid haft sinne för diplomati. Habib har med hjälp av Eugen Rosentörne organiserat ett litet spionagenät med Caddos, Feliciens, Hynsolges och Berendiens ambassader som främsta mål. Han är mycket beräknande och tar inga

risker. En av hans livvakter sköter kontakten med Hebraim Kandall (E1).

Yrke: Lärd man

Språk: Erebosiska B5/B5, Feliciska B4/B5, Krilloanska B2/B1

Intressanta egenskaper: INT 18, Administration/Juridik 19, Taktik 17, Undre Världen 13, Upptäcka Fara 12

PETRUS MEDICINI, CADDOS AMBASSADÖR

Petrus Medicini tillhör den dalkiska bankirfamiljen Medicini och har fått denna åtråvärda post genom sina goda kontakter. Han är Krilloans största snobb och älskar att trycka ned ofrälse i smutsen, dock ej med sina egna, välmanikyrerade händer. Petrus spionerar på Erebos, Feliciens, Kardiens och Zorakins ambassader, men drar sig in i det längsta för att konspirera mot sina fienders liv.

Yrke: Lärd man

Språk: Dalkiska B5/B5, Feliciska B5/B4, Erebosiska B5/B5, Krilloanska B3/B3

Intressanta egenskaper: INT 14, KAR 16, Administration B5

OLAVUS SKIÖLD, KARDIENS AMBASSADÖR

Till skillnad från grannlandet Zorakins ambassadör har Olavus Skiöld, 45, kurage nog att spionera på sina kolleger, dock i en ganska blygsam skala. Han drar sig för grova brott som inbrott och mord. Olavus ägnar mycken av sin privata tid åt att studera gamla hjältesagor och legender. Han är särskilt imponerad av hertig Arneval och hans bedrifter. Om någon rollperson är en känd hjälte, lär han/hon kunna imponera ordentligt på Olavus. Med lite övertalning och genom att locka med ära och berömmelse kan Olavus bli en god bundsförvant.

Yrke: Lärd man

Språk: Kardiska B5/B5, Zorakiska B5/B5, Feliciska B4/B5, Dalkiska B3/B4, Krilloanska B2/B1

Intressanta egenskaper: INT 15, Historia B5, Berätta hjältesagor B5

ABDON GULDSTENCK, HYNSOLGES AMBASSADÖR

Som kusin till den hynsolgiske baronen Boris Guldstenck har Abdon Guldstenck, 43, beklätt posten som ambassadör i tjugo år. Men nu, i samband med bondeupproret, riskerar han att förlora sin post. Han kommer att göra sitt bästa för att förhindra en rojalistisk seger, t. ex. genom att låta mörda blivande hynsolgiska länsherrar som besöker Krilloan (d. v. s. rollpersonerna om de spelat ***Enhörningen och drakormen*** och talar för högt om det). Han känner till Hebraim Kandalls (E1) verksamhet och är inte rädd att utnyttja den. Skulle en rojalistisk seger komma till stånd, byter Abdon genast sida.

Yrke: Lärd man

Språk: Hynsolgiska B5/B5, Krilloanska B5/B4, Feliciska B4/B4

Intressanta egenskaper: STY 18, Administration B5, Dolk 20, Heraldik B5

BENITA MYRISTICIÁ, TRAKORIENS AMBASSADÖR

När den förra trakoriske ambassadören av okänd anledning blev mördad förra året blev Benita Myristicia, 34, tilldelad ämbetet. Som relativt ny i sitt jobb har hon ännu inte knutit viktiga kontakter eller upprättat farliga spionnät som många av de övriga ambassadörerna. Men det kommer med åren. Viljan finns, och i sitt hemland var Benita van vid politiska konspirationer. Hennes far är nämligen adelsman och har en stark position i den trakoriska Bodåken. Innan Benita övertalades av sin far att gå in på den politiska banan studerade hon magi och siktade på att bli en mäktig besvärjerska. Numera har hon magin som en hobby. Hon är ansluten till Magikonsulatet och tillbringar en del av sin fritid i Konsulatets bibliotek.

Yrke: Magiker (mentalist)

Språk: Trakoriska B5/B5, Feliciska B5/B4, Magilliska B4/B4, Klomelliska B4/B4, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: INT 17, KAR 17, Administration B4, Övertala 19, Mentalism 9, TILLNYKTRING 14, MOTSTÅNDSKRAFT 12, LARM 12, KÄNSLOLÄSNING 10, VAKA 8, VÄCKA 9, FLYGA 6, OSYNLIGHET 4

ERATO LAOKOON, FELICIENS AMBASSADÖR

Erato Laokoon, 36, är svårartat paranoid. Han går ingenstans utan sina två livvakter, slavarna Erk och Bryn. Av rädsla för att bli mördad bär han alltid två förgiftade dolkar (en vanlig och en parerdolk) samt en armborstpistol. Eratos män spionerar flitigt på Erebos, Berendien, Hynsolge och Caddo. Man har till och med placerat ut spioner i både Berendiens och Caddos ambassader. I en kedja runt halsen bär han en amulett som han köpt av Guazzo Arathaso. Den innehåller besvärjelserna VIRVELSKÖLD E5, JÄRNHUD E1 och SNABBHET E3. Alla utlöses samtidigt när användaren uttalar orden "Omgjorda mina ben med styrka och min hud med stål" och drar nio poäng PSY från användaren.

Yrke: Lärd man

Språk: Feliciska B4/B4, Hynsolgiska B5/B4, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: STO 13, STY 17, SMI 18, Armborstpistol 18, Dolk 15, Parerdolk 16, Två vapen 14

OSVALD TREBENE, ZORAKINS AMBASSADÖR

Den zorakiske ambassadören Osvald Trebene, 59, gör allt som står i hans makt för sitt älskade land. Tyvärr

förmår han inte utföra mycket annat än sina vanliga politiska uppgifter. Hemskheter som spionage och andra skumraskaffärer är inget för honom. I stället ägnar han en hel del tid åt diktning och åt att äta.

Yrke: Lärd man

Språk: Zorakiska B5/B5, Feliciska B4/B4, Krilloanska B2/B5

Intressanta egenskaper: KAR 16, Administration B5, Diktning B4

TEODOROS DESTANIOR, KOMMENDANT

Teodoros Destanior, 58 år, är rätt man för sin post, nämligen Krilloans kommendant. Redan som barn var han en utomordentlig strategisk tänkare. Som äldste son till Mikaelo Destanior, den förre vaktchefen, saknar han inte heller utbildning. Dessutom är Teodoros obesegrad mästare i schack, vilket han gärna demonstrerar för den som kan erbjuda något som helst motstånd.

Yrke: Krigare

Språk: Feliciska B5/B4, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: INT 17, Taktik 22, Administration B4, Schack & Brädspel 23, Slagsvärd 16

ALEXANDROS IRSINDIL, BRANDMÄSTARE

Alexandros Irsindil, 58, har varit brandmästare i Krilloan sedan trettio år. Han är utbildad i elementarmagi, och han har med åren blivit mycket skicklig på sina vattenbaserade besvärjelser. Dessutom är han en skicklig taktiker och organisatör.

Yrke: Magiker (elementarmagiker)

Språk: Feliciska B5/B5, Krilloanska B5/B4, Kejserlig jori —/B3

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 20, Taktik 18, Administration B4, Elementarmagi 18, FÖRSEGLA 17, STENVÄGG 17, VATTENSTRÅLE 24, DELA VATTENSAMLING 20, ELEMENTARMANTEL 18, FROST 15, FÖRSTÄRKA 14, KNÄCKA 10, ÖPPNA 15, FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN 19, F/S. B. VATTENVÄG 20, BRO 12, ELDVÄG 12, VATTENVÄG 18, JÄTTEVÄG 18

Egenheter: Alexandros har dragit på sig en del för magiker typiska egenheter under sina studier. Hans ögonglober, inklusive ögonvitan, är numera havsblå. Dessutom har Alexandros utvecklat en fobi för eld.

SYLVESTER LUKAS, HAMNKAPTEN

Krilloans hamnkapten Sylvester Lukas, 56, jobbade i tjugo år som kapten på ett erebosiskt fartyg innan han fick sin tjänst på hamnkontoret. Han är stor och stark och har ett stort, burrigt skägg. Sylvester är mycket plikttrogen och tar aldrig mutor. Han har dock ett häftigt temperament. Om han blir utsatt för oförskämdheter kommer man knappast undan med mindre än ett blåöga.

Yrke: Sjöfarare

Språk: Erebosiska B5/B5, Feliciska B4/B5, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: STY 16, STO 18, SB +1T4, Sjökunnighet 18, Navigera 17, Simma B3, Administration B3, Räkna B4, Värdera 12, Slagsmål 15

EDMUND STORONIA, AMIRAL

För tjugo år sedan var Edmund Storonia, 53, styrman på ett morëlvidynskt piratskepp. När hans kapten och halva fartygets besättning hängdes av erebosiska lagmän blev Edmund efterlyst. Rädd för sitt liv, flydde han till Krilloan. Efter tre år som laglydig medborgare fick han jobb som sjökapten, och efter ytterligare ett par år avancerade han till amiral. Edmund har på senare år odlat ett yvigt skägg som ska dölja ett stort ärr efter en brännmärkning under hans tid som pirat. Han är livrädd att någon ska känna igen honom som pirat trots skägget, vilket troligen skulle leda till hans död för snaran. Ett särskilt slag i Finna Dolda Ting avslöjar att Edmund verkar nervös av någon anledning.

Yrke: Sjöfarare

Språk: Feliciska B5/B4, Erebosiska B4/B3, Hynsolgiska B4/B2, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: Taktik 14, Navigera 19, Sjökunnighet 19

HAKON TALKAAR, VAKTCHEF

Hakon Talkaar, 35, fick sin post enbart genom inställsamhet. Han är inte världens bäste taktiker, men klarar att sköta sitt jobb. Privat är han en riktig fruntimmerskarl och ett välkänt ansikte på överklassfester. Hakon är impulsiv till naturen (dock är han försiktig med yrkesmässiga reformer) och kan vara en användbar kontakt för rollpersonerna. Ursprungligen är Hakon kardier.

Yrke: Krigare

Språk: Feliciska B4/B4, Kardiska B5/B4, Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: KAR 17, Muta 18, Övertala 19

EHUD GRÅBEN, VAKTCHEF

I motsats till Hakon tar Ehud Gråben, 41, sitt kall på dödligt allvar. Han ägnar i princip all sin tid åt sina mannar. Genom att träna dem i vapenhantering personligen ser han till att det blir ordentligt gjort. Han arrangerar med jämna mellanrum hårda övningar såväl uppe i bergen som ute i djungeln och mitt inne i staden. Han har en dröm om den perfekta elitpatrullen, och han känner att den är nära sin fullbordan. Ehud är född i Trakorien. Ehuds elitvakter har samma egenskaper som patrullchefer i stadsvakten.

Yrke: Riddare

Språk: Trakoriska B5/B4, Krilloanska B5/B4, Feliciska B4/B4

Intressanta egenskaper: STY 17, INT 15, Taktik 20, Slagsvärd 23, Ett tiotal olika vapenfärdigheter 15–20, Alla övriga krigarfärdigheter 15–20

Kelwaith Angren, Sabeltandsgardets kapten

Denne ståtlige 38-åring är förmodligen Krilloans främste svärdsman. Han har erfarenheter från mängder av slag och härtåg och är den perfekte ledaren för gardet. Hans själ plågas av minnen från det förflutna; hans familj och hela klan utplånades inför hans åsyn, utan att han kunde rädda dem. Denna incident ledde till att Kelwaith utvecklade ett karakteristiskt drag av bitterhet och han grubblar ständigt över döden. På hans högra axel sitter ständigt en dalkisk stridsfalk.

Yrke: Riddare

Språk: Feliciska B4/B4, Zorakiska B5/B4, Krilloanska B2/B2

Intressanta egenskaper: STY 17, STO 15, SMI 17, KAR 18, Bredsvärd 29, Medelstor sköld 19, Djurträning 17,

Tym trubaduren

En charmig slarvpelle med en gudabenådad musikalisk talang. Vissa menar att Tym är Krilloans skickligaste bard. Han lever mycket bohemiskt och kan aldrig behålla de pengar han tjänar längre än nästa gång han passerar en taverna. Tym är extremt populär hos stadens kvinnor och saknar helt förmåga att hantera den situationen.

Yrke: Bard

Språk: Krilloanska B5/B4, Kardiska B5/B5

Intressanta egenskaper: KAR 18, Övertala 19, Spela luta, lyra, skalmeja och flöjt B5

Hazrab El-Mahzud, 'gangster'

En sniken och synnerligen förslagen man. Han har goda kontakter med hemlandet och är stadens störste importör av *rhas*. Det är för övrigt inte det enda han importerar. Såväl exotiska spritsorter som tyngre droger står på hans lista och han fuskar även lite i slavhandlarbranschen. I det senare fallet har han specialiserat sig på nöjesslavar, som han liksom drogerna hämtar hem från Thelgul. Det är knappast en överdrift att säga att Hazrab saknar skrupler — han skulle bokstavligen sälja sin mor om det lönade sig. Få människor vet hur Hazrab ser ut — han handlar oftast via mellanhänder.

Yrke: Tjuv

Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B2/B3

Intressanta egenskaper: KAR 16, Köpslå 22, Övertala 16, Muta 18, Värdera 16

Jefakiel Kattöga, konstnär

Jefakiel är en gammal man, som gärna sitter och läppjar på en mugg vin på tavernan Snäckskalets uteservering, och betraktar det fallande vattnet från hans främsta verk, kristallskulpturen i Meh-Phoe. Han är en mycket god berättare, och därför kan man ofta se Jefakiel omgiven av en skock ungar, som uppmärksamt lyssnar till de sagor och legender han återger för dem. Jefakiel är en drömmare och har med åren blivit extremt disträ, men faktum kvarstår att han är stadens genom tiderna mest framstående konstnär.

Yrke: Bard

Språk: Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: KAR 15, INT 11, Stenhuggning B5, Berätta sagor B5, Historia B5

Egenheter: Höger öga liknar en katts.

Atle 'benknäckar'n' Carwasikel, Dödskallarnas ledare

Atle Carwasikel, 26, är född i Krilloan och har haft det mycket svårt under sin uppväxt. Han är besatt av att slåss, och våld har blivit som en drog för honom. Hans gäng, Dödskallarna, härjar nattetid bland invånarna i nöjeskvarteren. Dödskallarna har blivit förklarade krig av ett rivaliserande gäng som kallar sig Dräparna. Atle har rustat sina män för den konfrontation som stundar.

Yrke: Krigare

Språk: Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: STY 15, SMI 16, Slagsmål 19, Knölpåk 18, Kastkniv 16, Dirk 16, Undre Världen B4

Abel 'skatan' Marko, Dräparnas ledare

Abel Marko är ledare för ett ligistgäng som heter Dräparna. Till skillnad från det rivaliserande gänget Dödskallarnas ondsinta ledare håller Abel starkt på vissa moralbegrepp. Särskilt betonar han att man ska låta samhällets olycksbarn vara ifred och att man ska respektera kvinnan. Abel har förklarat krig mot Dödskallarna och räknar med en konfrontation inom kort.

Yrke: Tjuv

Språk: Krilloanska B5/B4

Intressanta egenskaper: STY 14, SMI 18, Slagsmål 17, Judo 16, Träklubba 17, Kastkniv 18, Parerdolk 18, Undre Världen B4

Carach Kannibalen, råttfångare

Carach Kannibalen, även känd som Råttfångaren, är en sällsynt sluskig och obehaglig individ av obestämd ålder och nationalitet. Flera av hans tänder har ruttnat i käften på honom och de som inte har gjort det har han filat till, så att de har blivit spetsiga. Han kom till Krilloan i en illa medfaren jolle för många år sen, och påstod att han var den ende överlevande efter en förlisning. Likrester i båten avslöjade dock att han delat livbåten med någon eller några, men han påstod att de spolats överbord eller tagits av hajar. Ihärdiga rykten hävdar att han dödade dem i ett anfall av delirisk hunger och åt upp dem, men det återstår att bevisas. Carach försörjer sig som råttfångare; han får ett silvermynt per hundratal råttor. Det händer att han biter huvudet av en och annan råtta för att chocka folk

Yrke: Ospecificerat
Språk: Krilloanska B2/—
Intressanta egenskaper: INT 3, KAR 3, Fånga råttor 17
Egenheter: Ett obeskrivligt osympatiskt utseende

BOGUS, STADENS RACKARE

Stadens rackare är drygt två meter lång, mycket stark och en aning efterbliven. Hans temperament är sävligt, och vore det inte för hans yrke kunde man med fog påstå att han inte skulle kunna göra en fluga förnär. Bogus är snäll, godmodig och alltid glad. Han har helt enkelt inte förstått innebörden av det han livnär sig på.

Yrke: Bödel
Språk: Krilloanska B5/B4, Feliciska B1/B2
Intressanta egenskaper: STO 19, STY 18, INT 5, Bödelyxa 23

ODO DRÖMVÄVAREN, SPÅMAN

Odo är medelålders, fast han ser betydligt äldre ut, och är klent byggd. Han är starkt beroende av drogen *ponuvera* (se Appendix) och tillbringar sina dagar i en flummig drömvärld av hallucinationer. Periodvis vaknar han ur sitt världsfrånvända tillstånd och tvingas gå ut och tjäna ihop till brödfödan, svårt plågad av migränliknande huvudvärksattacker. En gång i tiden var Odo mycket skicklig, men nu är hans hjärna förvirrad och utbränd.

Yrke: Magiker (illusionist)
Språk: Krilloanska B5/B5, Feliciska B5/B5
Intressanta egenskaper: PSY 25, INT 18 (yttre sken: INT 6), Astrologi 21

MOREVIAN, SPÅMAN

Morevian, eller Blind-ankan som han vanligtvis kallas, är en snart 60-årig vitfjädrad anka bördig från Arno på Caddo. Redan som liten ankunge upptäckte han sin märkliga förmåga att på okänt vis kunna skåda in i framtiden och förutsäga den. På det magikerfientliga Caddo blev han snart utstött, och vid 21 års ålder fick han sina bägge ögon utbrända som straff för att han hade utövat magi på ön. Han förvisades från ön och hamnade efter många års strapatsrika irrfärder i Krilloan där han som 30-åring togs om hand av en vänlig läromästare. Trots sin blindhet lärde han sig allt om himlakropparnas inverkan på jordelivet och vidareutvecklade sin clairvoyantiska förmåga till fulländning.

Morevian är en mycket folkskygg person som lever ett anspråklöst liv tillsammans med en puckelryggig, dövstum betjänt. Han tar duktigt betalt för sina tjänster (3–5.000 sm) men skänker all vinst till ett hus för föräldralösa barn i närheten. Han tar sig an främlingar endast i undantagsfall.

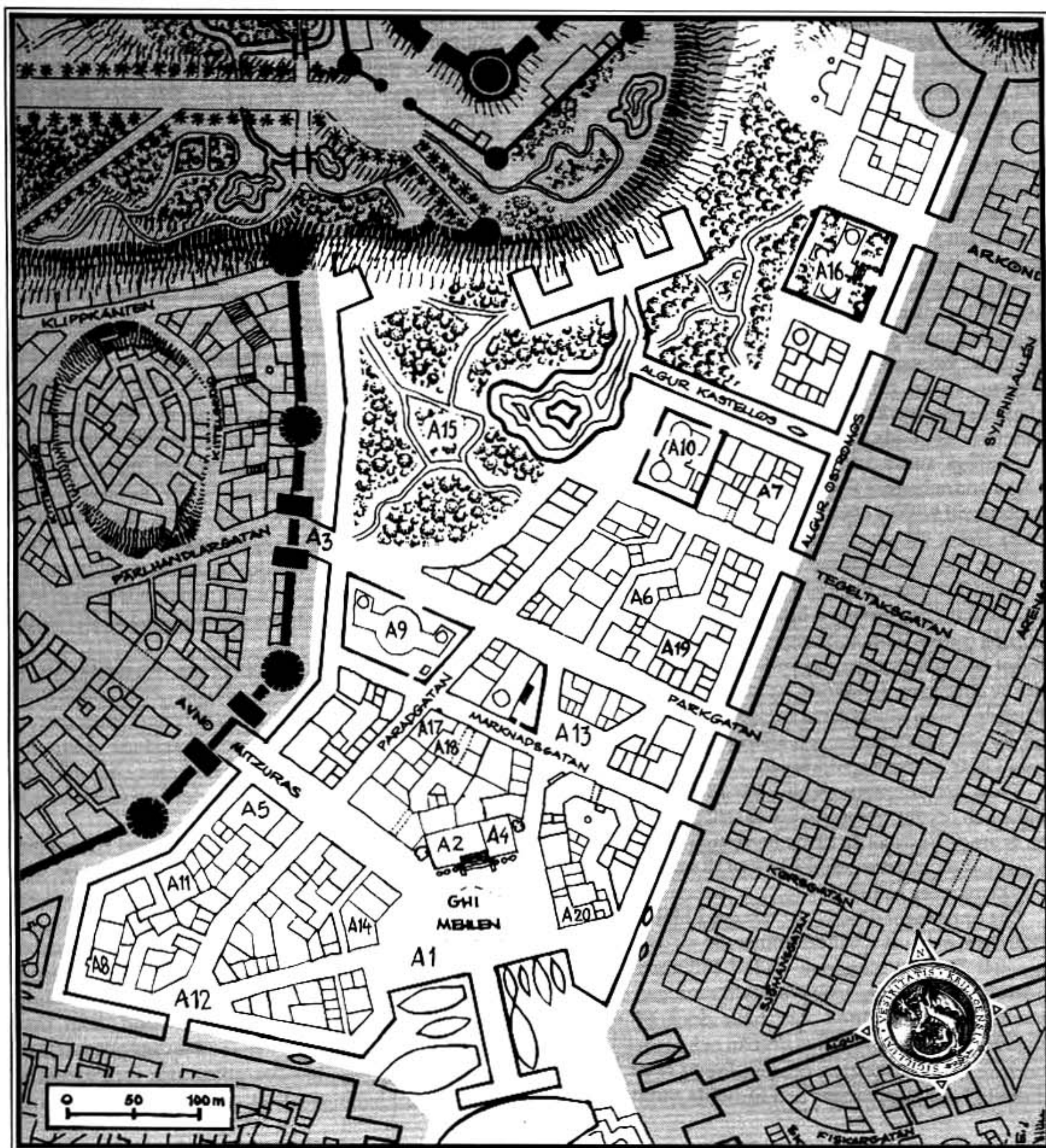
Yrke: Lärd man
Språk: Dalkiska B5/—, Krilloanska B3/—
Intressanta egenskaper: INT 16
Egenheter: Morevians förmåga att skåda in i framtiden fungerar speltekniskt ungefär som färdigheten Astrologi, men även mycket detaljerad information kan fås fram. Tänk dock på att det som Morevian ser verkligen är sanningen, en framtid som inte kan förändras! Chansen för att han skall kunna se något specifikt som RPna frågar efter är ungefär 75%, däremot är det inte hundraprocentigt säkert att han berättar allt han ser.

MEH-MITZUR — CENTRALA STADSKÄRNAN

Sammanlagt antal invånare: 2.500
Social status:
Överklass 83%
Medelklass 15%
Underklass 2%
Renhållning: Mycket god
Välstånd: Mycket rikt
Stadsvakt: Aktiv
Brottslighet: Mycket låg
Övrigt: I södra delen ligger Ghi-Mehlen, Krilloans största handelsplats.

ALLMÄNT

Den centrala stadskärnan i Krilloan heter Meh-Mitzur och är den stadsdel förutom Meh-Taupour som är lägst belägen. Stadsdelens gränser utgörs öster- respektive söderut av stadens två största kanaler, norrut av Gamla staden, samt söderut av Krilloanbukten vid det enorma torget Ghi-Mehlen — stadens största handelscentrum. Byggnaderna har två eller upp till fyra våningar och är byggda i sandsten. De flesta är vitkalkade, men det förekommer flera olika färger och vissa rikare handelshus



har målat vackra mönster över fasaden. Husens nedre plan är butikslokaler, medan de övre våningarna i regel är bostäder och verkstäder. Det är ovanligt med källarvåningar här, eftersom en källare på de flesta områdena riskerar att hamna under havsytan.

Meh-Mitzur bebos nästan enbart av köpmän. Snikna och enfaldiga såsom dessa ofta är, finns det de som hyr ut sina övre våningar till andra rika köpmän på genomresa, i förhoppning om att själva bli rikare för att sedan vräka den förut så rika köpmanen då han blivit utblottad (hyrorna är elakt höga; 100-600 sm/dygn).

Under nätterna belyses gatorna rikligt av vackert smidda oljelyktor som sköts av natt- och brandvakten. Under större handelssäsonger brukar torget alltid lysas upp av någon välgörande magikers ljusbesvärjelse.

Tack vare stadsvaktens ihärdighet i detta område är det ganska fritt på brottslingar, men under handelssäsongerna vimlar det ändå av småtjuvar, snattare, rånare och ficktjuvar (varav somliga är obarmhärtiga rånare och mördare), framför allt i närheten av Ghi-Mehlen och kanalerna. Därför kan man aldrig gå riktigt säker. Köpmännen är dock alltid lika oroliga för inbrott, trots att stadsdelen anses som den mest brottsfria distriktet, och kräver ständigt bättre bevakning. Somliga köpmän har misstagit sig och i tron att de därigenom skall kunna sova säkrare installerat kolossala lås med en mekanik som av vetenskapsmän betraktats som helt omöjlig. (En ärkekonstnär vid nam RegNhor utnämnde år 608 ett lås på Dromo Dyrin som ett oöverträffligt och ovärderligt skulpturkonstverk, vilket ledde till inbrott dan där på. Låset var det enda som stals).

Somliga andra köpmän hyr buntvis av vakter, och några andra bygger sina hus som fästningar. Detta har i motsatt till önskad effekt medfört att de köpmän med de bästa låsen, säkraste husen och med de flesta vakterna varit de första som länsats på sina rikedomar.

Stora Torgets södra del är ett stort hamnområde och där brukar handelsfartyg ligga för att lasta av varor att sälja på torget. Torget brukar för det mesta vara överbefolkat och fyllt av tusentals små handelsstånd och mängder av försäljare. Under de stora handelssäsongerna, då RhabdoRhinn väntas vara i antågande, räcker inte torget till för alla handelsmän och affärsstånden fyller varenda gata i hela centrala stadskärnan.

Trots det intensiva gatulivet är Meh-Mitzur den renaste och prydligaste av Krilloans stadsdelar. Anledningen är att de flesta av de rikare invånarna låter sina tjänare sopa rent på gatorna och skicka ned all smuts i kanalerna, kloakerna eller hamnen.

Det finns inget nöjesliv att tala om i Meh-Mitzur. Ett fåtal dyra, exklusiva, välrenommerade värdshus och krogar står för den allmänna underhållningen i form av poeters högläsning, trubadurers spelningar och överklassförfattares skrönor. Allt hålls dock på en högst respektabel nivå och vanliga sjömän och medelklassmedborgare ömsom skrattar, ömsom fnyser åt de förnämas diskreta handklappningar och förnöjda mummel.

En annan vanlig företeelse bland de ofta sysslolösa borgarkäringarna i Meh-Mitzur är att man bjuder hem musikanter eller andra underhållare för privata föreställningar i den egna bostaden eller på sin bakgård. Detta är dock ett förhållandevis dyrt nöje som endast övre medelklassen och överklassen kan kosta på sig.

VIKTIGA PLATSER

A1 — Stora torget (Ghi-Mehlen)

Ghi-Mehlen är Krilloans största handelplats och här råder ständigt liv och rörelse. Själv torget är 90 x 60 meter stort och belagt med numera välnötta kullerstenar. Vanligtvis är varenda kvadratmeter upptagen av ett stånd eller någon handelsmans lager. Den stora piren som går ut från torget används också som uppställningsyta för torgstånd, trots att prämar från hela staden och utifrån Utsjöhamnen lägger till hela tiden.

Förutom köpmän och folk som är ute och handlar finns i anslutning till torget alltid 400-500 sjåare som i väntan på att någon prämskeppare behöver hjälp fördriver tiden med att berätta historier, spela tärning, trakassera förbipasserande eller sova.

Husen runt torget är tre-fyra våningar höga och har trappgavlar. De tillhör de rikare av Krilloans köpmän, t. ex. juvelerare, bankirer, guldsmeder.

A2 — Rådhuset

Det största av husen runt Ghi-Mehlen är Krilloans rådhus; en sju våningar hög byggnad i vit marmor och rött tegel som mäter 25 x 50 meter. Hela den översta våningen upptas av den stora rådssalen, medan de nedre våningarna består av utrymmen för Kommendanten, Högste domaren, tullmyndigheterna, brandmästaren, stadsarkivet och immigrationskontoret. Porten, som är tillverkad i brons och ädelträ, bevakas alltid av fyra stycken elitvakter. Ingen okänd person släpps in utan att uppge sitt ärende; vanligtvis krävs det att man bestämt tid i förväg.

I stadsarkivet finns uppgifter om det mesta som rör staden, bl. a. skatte-, begravnings- och födslolängder, rättegångar, ingripanden av stadsvakten, rapporter om märkliga händelser, register över anlända skepp, etc. Arkiven är inte öppna för allmänheten, och eftersom notarierna är ganska välbetalda är det dyrt att muta sig till tillträde.

Rådhusets bottenvåning rymmer några tjänarlogier, kök och avträden samt en stor visningssal, ett slags museum över Krilloans historia. Där finns föremål som haft betydelse för stadens historia, samt statyer och målningar av stadens alla storvesirer. De viktigaste föremålen är en stor tavla som föreställer hertig Arnevals kamp mot draken Morriart, Ordo Magicas stadsrättigheter, Krillo DiCastrans mumifierade hand, Kain Urtus gamla kaparbrev och roder samt ett uppstoppat exemplar av en av de svartstrimmiga giftgrodor som uppträdde strax innan RhabdinRhaluk.

På övervåningen finns kontor åt alla rådsmedlemmar. Rådet samlas en gång i veckan för att diskutera viktiga frågor, sammanställa utredningar och fatta beslut. I rådhustornet finns en jättelik klocka som Guazzo Arathaso har konstruerat. Dess fyra urtavlor kan ses från alla väderstreck. Klockan slår varje timme. I rådhusets arkiv finns så gott som fullständiga kartor över Krilloan med omnejd. Delar av avloppstunnlarna finns också kartlagda, dock ej de feliciska delarna.

A3 — Pärlhandlarnas port (Porto Pradar)

Porten mellan Gamla staden och de nyare delarna är ett av de äldsta byggnadsverken i hela staden. Den är ganska förfallen, och de väldiga bronsportarna har för länge sedan monterats ned för att murarna inte skall falla ihop av tyngden. Inuti portvalvet och på bägge sidor om porten finns mängder av uthuggna reliefer föreställande olika mytologiska väsen; pegaser, hippogriffer, enhörningar, drakar, etc, vilket gör porten i sig till en av de mer välbesökta sevärdheterna i Krilloan.

Det västra tornet står tomt på grund av rasrisken, men det östra tornets källarvåning inrymmer en garnison för stadsvakten (tio man). Tornen är sjutton meter höga och har öppna bröstvärn högst upp.

A4 — Hamndomstolen

Denna välbevakade del av rådhusbyggnaden rymmer ett antal kontor, en stor rättegångssal (åt publikdragande rättegångar, t. ex. tempelskändning och bestialiska mord) och två mindre (åt mindre publikdragande fall, t. ex. skattefusk, smuggling och stöld samt åt hemligstämplade fall som spioneri och brott mot diplomater). I källaren finns ett arkiv över alla rättegångar som ägt rum i Krilloan.

A5 — Berendiens ambassad

Denna byggnad är ståtlig. Berendiens ambassadör, Movitz Draviler, har satsat en hel del kapital på byggnadens utsmyckning. Han är mycket duglig när det gäller att försvara sitt lands handelspolitiska intressen, och har bland annat förhandlat sig till sänkta skatter på kryddor och silver. Tyvärr är han lite blåögd. Han kan inte tänka sig att andra länders ambassadörer sysslar med spioneri, därför är ambassaden relativt obevakad. Movitz butler Ossian får agera livvakt åt honom och hans unga hustru Tanja.

A6 — Guazzos verkstad

Detta är Guazzo Arathasos personliga verkstad. Här experimenterar han fram nya uppfinningar och utvecklar gamla. Här kan man med stor sannolikhet finna honom om han inte har begett sig till Ordo Magica eller smörjer kråset på närmsta taverna.

A7 — Erebos ambassad

Här bor och arbetar Habib Geberund, Erebos ambassadör. Byggnaden är stor och prålig, men det som Femhusrådet lagt ner mest på är försvaret. Sammanlagt åtta vakter, förklädda till tjänare, skyddar ambassaden mot inkräktare och spioner och Habib följs ständigt av sina två köttberg till livvakter. Här bor också Euren Kallamakkan, en inhyrd mördare och spion från den erebosiska mördarorganisationen Svarta handen. Alla viktiga handlingar förvarar Habib i ett källarvalv som bara han har nyckeln till.

A8 — Caddos ambassad

Dalkernas ambassad ligger i västligaste delen av Meh-Mitzur, med en fenomenal utsikt över kanalerna och Baharmintemplet. Av ambassaderna är nog denna det värsta skrytbygget. Vimplar och markiser pryder fasaden liksom ett flertal förgyllda vapensköldar med den karaktäristiska solbilden. Interiören består av dyrbara, antika möbler. Ambassadören själv, Petrus Medicini, äter med förgyllda bestick och har ett avträde av marmor.

A9 — Det Lugulbandska slottet

Här bor kärnan i den jorpagniska fursteätten Lugulband. Ätten flydde till Krilloan för knappt 50 år sedan när bönderna i deras lilla furstendöme (Jorpagna är splittrat i flera hundra sådana) revolterade. Slottet är stort och vräkigt. Det har ett femtiotal rum, inklusive välkomstsal, matsal och ett par stora skattkammare där ätten förvarar sin förmögenhet, främst bestående av konstverk, juveler och guld. Chrisbin Lugulband hör till stadens rikaste medborgare och sitter med i Rådet. Medlemmar av ätten Lugulband, sammanlagt drygt trettio personer, syns ofta på olika societetsmiddagar och fester. Chrisbins äldre syster Aglaja är stadens främsta societetsdam.

A10 — Sab'hinn Zathagos palats

Sab'hinn Zathagos palats är en av de få byggnader i Krilloan som inte har den karaktäristiska kalkvita färgen. Det är byggt av en gulaktig bergart som bara finns i södra Soluna. Inom palatsets väggar finns fyra riktigt intressanta rum. Det ena är Sab'hinns harem. Där lever drygt 40 unga och vackra kvinnor (UTS 14+). Sab'hinn drogar dem med ett elixir som han själv uppfunnit. Det gör dem obrottsligt lojala och nästan fanatiska i sin kärlek till honom. Det andra rummet är hans välfyllda skattkammare. Det tredje är hans kompletta alkemilaboratorium där han spenderar mycken tid och det fjärde är ett underjordiskt tempel tillägnat Zinn, ökenguden. Här offrar Sab'hinn vid varje fullmåne ett spädbarn för att blidka sin gud. Nästan hela hans hushåll är medlemmar i Zinnkulten. På bakgården finns ett stall med hynsolgiska fullblodshästar och där står även två bundna elefanter. Sab'hinn är i egenskap av stadens rikaste man självklart medlem i Rådet.

A11 — Trakoriens ambassad

Denna ambassad är inte bara rikligt utsmyckad, den är också utrustad med ett starkt försvar. Ambassadrisen och före detta Kastykeprästinnan Benita Myristicia är en skicklig besvärjerska (medlem i Ordo Magica), och hon

har försett skattkammare och dokumentskåp med magiska fällor.

Byggnaden är bara två våningar hög, ljus och luftig. När man kommer in i entréhallen finns där ett 8 x 8 meter stort bord med en modell av de fyra trakoriska öarna uppbyggd av guld och silver — en gåva från storvesiren. Hela vaktstyrkan i ambassaden består av tolgulder (extremt högvuxet folkslag från Trakorien).

A12 — Soltorget

Detta torg är känt som Krilloans stora grönsakstorg, och enligt lag är det förbjudet att medföra fiskar in på det, eftersom det anses att lukten sätter sig i grönsakerna. Här hålls marknad varje dag, och då är torget belamrat av frukt- och grönsaksstånd och ivriga köpare. Det är nämligen inte var dag som man kan köpa färsk frukt. Inhemska varor som bönor, ärtor, druvor, meloner och apelsiner är billiga, medan andra, t. ex. bananer, fikon och sallad måste importeras och därför betingar ett högt pris.

A13 — Solfjäderstorget

På Solfjäderstorget kan man dagligen köpa mejerivaror som mjölk, ost och smör. Även ägg och höns (slaktas på platsen) går att köpa. Dessutom förekommer ofta underhållning i form av gycklare, trubadurer, etc.

A14 — Handelshusens bank

Denna anläggning ägs gemensamt av några handelsbolag. Banken är en bastant byggnad av kalkad granit. Den saknar fönster, och den enda dörren är järnbeslagen (150 KP) och försedd med tre lås (SG 35). Nycklarna är spridda på tre delägare, nämligen Petri Tanpereus från Dalkiska handelsförbundet, Fabian Rosster från Festglades handelshus och Paga Rothos från Trakoriska Transaktioner. I byggnaden finns ett femtiotal förvaringsboxar med måtten 2 x 1 x 1 meter. De är tillverkade av stål och bly och tål 200 KP. De tjocka blyplåtarna fungerar som en rustning med Abs 8. Boxarna är försedda med ett komplicerat lås (SG 55). Byggnaden bevakas strängt av ett tiotal inhyrda och välbetalda vakter (Mutfaktor 15+1T4). Att hyra en box kostar 100 sm per dygn.

A15 — Stadsparken

Den en gång så välplanerade och minutiöst ompysslade stadsparken har sedan lång tid blivit rejält förfallen, bland annat på grund av att den stora mängd sopor som regnar ned från Atur Kastelli, 250 meter upp, håller besökare borta. Liksom i Meh-Sylfhin finns här mängder av tiggare och hemlösa som jagar mat och värdesaker bland soporna. Det nordöstra hörnet av parken har dessutom med tiden förvandlats till kyrkogård, från att ursprungligen bara ha varit ett litet minneskapell, med en mängd håligheter i bergväggen där urnor skjuts in. Längs Parkgatan, i västra delen av grönområdet, ligger den så kallade Silverlunden. Området har fått namnet av de oerhört vackra s k silverekar som växer där och är en vanlig mötesplats för unga älskande.

A16 — Kommendantens palats

I detta storslagna palats lever stadsvaktens Kommendant, Teodoros Destanior. Hela byggnaden är byggd i klassisk felicisk stil, med loftgångar i stället för korridorer och en stor, luftig trädgård med mängder av välsmakande frukter och vackra blommor. Det lätt sluttande tegeltaket är vid kanterna försett med rakknivsvassa svärdsklingor för att hindra att någon skall kunna klättra upp på taket. Det står alltid minst fyra stadsvakter på post vid den dubbeldörr i djungelceder som är husets enda ingång.

A17 — Kardiens ambassad

Utanför denna ståtliga byggnad står en tre meter hög staty föreställande hertig Arneval poserande på draken Morriarts avhuggna huvud. I välkomstsalen står den gamle hjältens rustning och vapen uppriggade innanför en inhängnad. Ambassadören Olavus Skiöld är helt fixerad vid gamla hjältesagor, speciellt de om kardiska hjältar, och har ett helt bibiliotek fullt med gamla nedtecknade sådana.

Själva byggnaden är en trevånings korsvirkesbyggnad med den traditonella vita rappningen.

A18 — Lauritz Huggards hus

I denna för stadsdelen ganska blygsamt utsmyckade byggnad bor Lauritz Huggard, bontisål för den kardiska grenen av den Lysande vägen i Krilloan. Huset är två våningar högt och ligger inklämt alldeles bakom den kardiska ambassaden. Det finns två stycken hemliga dörrar mellan ambassaden och Lauritz' bostad; en i källaren och en alldeles under takstolarna.

A19 — Värdshuset Grå månen

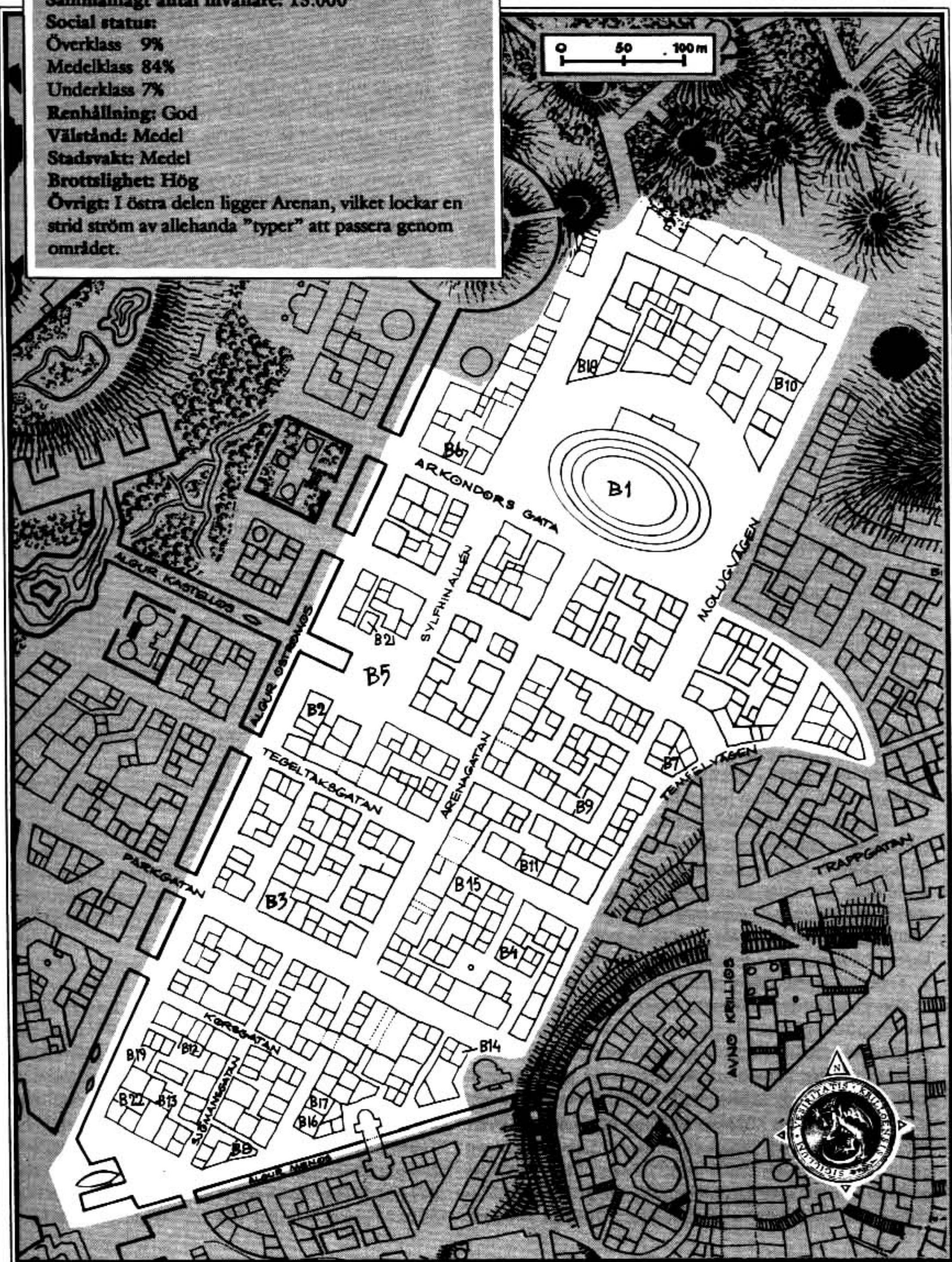
Värdshuset Grå månen, ägt av den krilloanske f. d. sjökaptenen Derdai Gavrilos, är allmänt ansett som ett av de absolut bästa i staden. Man är särskilt kända för sina exotiska skaldjurs- och fiskrätter, och man måste ofta tala med Derdai flera veckor i förväg för att få tag på ett bord i den trånga men smakfullt inredda lokalen.

Derdai är mycket bitter över att aldrig ha förlänats Krögargillets utmärkelse för Bästa Restaurang och är övertygad om att bröderna Bioörntandh mutat sig till densamma. Han har övervägt att leja någon för att sabotera för rivalerna.

A20 — Hamnkrogen tre bägare

Hamnkrogen Tre bägare, som innehas av den zorakiske krögaren Parsifal Ekthalion, är en av de mer respektabla "vanliga krogarna" i Krilloan. Priserna är ungefär tre gånger så höga som på vanliga ställen, trots att varken servicen eller sortimentet motiverar det. Lokalen är dock utsökt inredd med mängder av konstverk från runt om hela Kopparhavet. Stället är ett mycket populärt tillhåll för överklassungdomen i staden, ett typiskt "inneställe".

MEH-ACHLADI — TEGELTAKENS STAD



Sammanlagt antal invånare: 13.000
Social status:
Överklass 9%
Medelklass 84%
Underklass 7%
Renhållning: God
Välstånd: Medel
Stadsvakt: Medel
Brottslighet: Hög
Övrigt: I östra delen ligger Arenan, vilket lockar en strid ström av allehanda "typer" att passera genom området.

ALLMÄNT

Mellan den Östra kanalen Algur Ostromos och Kristallbergets stad ligger den välordnade och prydliga stadsdel som kallas Meh-Achladi ("Tegeltakens stad"). Området bebos huvudsakligen av representanter från medelklassen; hantverkare, köpmän, akademiker och seriösa krögare. Det är mycket vanligt att övervåningar och/eller källarvåningar i detta område hyrs ut till besökare i staden.

De flesta hus i detta område är byggda i klassisk felicisk stil, stenhus med öppna, ljusa bakgårdar, mängder av obelisker och pelare, vitkalkade stenfasader och lätt sluttande tegeltak. Husen är mellan två och fem våningar höga och har ut mot gatan ofta en trappa som sträcker sig i hela husets längd. Ett antal pelare håller upp övervåningen, som sträcker sig ut över trappan. Det är vanligt att husen har "skyltfönster" ut mot trapporna, som för att bjuda in kunderna i bland täcks av vackra, mjuka mattor. Handeln sker antingen genom "skyltfönstret" eller direkt på trappen med en vattenpipa och ett vinkrus inom bekvämt räckhåll.

Gatorna i området är raka, ljusa, breda och stenlagda. Torg och de större gatorna är ofta kantade av träd, vilket ger ett något lantligt intryck (och underlättar för inbrottstjuvar). Gatuhandeln är inte lika intensiv som i Meh-Mitzur och Meh-Dachaur, utan handlarna håller sig till de stora, öppna torgen eller till sin egen trappa. Det finns få tiggare i området, och dessa håller sig oftast till gathörn och torg.

I östra delen av Meh-Achladi ligger en av Krilloans mest välbesökta platser; Arenan. Dagligen pågår här något slags spektakel; skådespel, gladiatorspel, kamelkapplöpningar, apbrottning, magiska ljusspel, idrottstävlingar, avrättningar, parader eller uppläsning av kungörelser. Hela området runt arenan är proppfyllt med stånd som bjuder ut allt mellan himmel och jord, framför allt mat och dryck. Arenan rymmer närmare 25.000 åskådare men är sällan helt fylld.

Nattbelysningen i Meh-Achladi utgörs av små oljeeldade lyktor som sitter i gathörnen inom räckhåll från något fönster på andra våningen. Det är invånarnas skyldighet att fylla på, tända och släcka dessa, och stadsvakten väcker de som inte uppfyller denna plikt. De flesta fasader har därtill ett antal fackelhållare, vars facklor kastar ett fladdrande ljussken över de vita fasaderna.

Trots att stadsvakten patrullerar Meh-Achladis gator är den ganska hårt drabbad av brottslighet, vilket är en kombination av förhållandevis rika invånare, dåliga inbrottsskydd, många främlingar och avsaknad av underklassbefolkning (ingen vill stjäla från sin granne, utan man beger sig till andra stadsdelar). Det är inte alls särskilt ovanligt att köpmän som hyr en våning eller ett rum i Meh-Achladi redan efter några dagar finner sig utblottade efter att deras rum länsats. Överfallen på gatorna är dock inte särskilt vanliga, på grund av stadsvakten och den goda nattbelysningen. Många invånare har galler för fönstren, åtminstone på de undre våningarna.

Meh-Achladi är en ljus och öppen stadsdel med väl fungerande kloaksystem och renhållningsväsende. Liksom i Meh-Mitzur låter många invånare sitt tjänstefolk snygga upp framför ingångarna för att göra gott intryck på besökare och kunder. Stadsdelen splittras upp av många små grönområden och öppna torg där solens ljus leker i springbrunnar och fontäner, vilket ger hela området en atmosfär av ordning och reda.

Bortsett från arenan, som av många av stadsdelens invånare ses som en styggelse, är nöjeslivet lugnt och städat i den här delen av staden. Det är dock bara ett stenkast ned till Meh-Krillghins myriader av krogar och glädjehus, och kvarterskrogarna och tavernorna i Meh-Achladi håller sig på en hög och förhållandevis dyr nivå.

VIKTIGA PLATSER

B1 — Arenan

Krilloans ovala arena mäter 150 x 65 meter och saknar tak. Själva arenan är 100 x 30 meter och omgärdas på alla sidor av läktare med mellan femton och tjugofem rader. Under läktarna finns celler för gladiatorer, monster och straffångar som valt Arenan istället för döden eller straffarbete. Ett par breda trappor leder ner till det underjordiska fängelset där andra varelser och monster hålls fångslade. Där finns också ett stort vapenförråd och diverse andra utrymmen.

I kapitlet om Styre finns en beskrivning av hur en RP kan hamna på Arenan och hur striderna går till. Där införs också speltermen stridsduglighetsvärde (SD). I kapitlet "Invånare" finns beskrivningar av arenans gladiatorer och monster.

Reglerna för striderna är enkla. När kombattanterna presenterats och valt vapen, släpps de in genom varsin dörr och striden kan börja.

Monster man kan tänkas möta på arenan är gorillan Bondilla, grottbjörnen Grimtand, lejonen Ellazar och Tarrazar, tigern Phazzari, tjurarna Dhandir och Mantor, jättespindeln Rhakhsha, Stålögas hundar, krokodilerna eller den jätteögonbest som vanligtvis bara kallas Besten. De flesta djuren är infångade i Soluna, men spindeln Rhakhsha och krokodilerna kommer från Samkarnas inre.

Vadslagning

I samband med striderna på arenan brukar åskådarna satsa pengar på de olika kombattanterna. Vid varje trappa på läktaren står ett litet bås med en pålitlig "bookmaker" som tar emot vad och delar ut vinster åt spelarna. Oddsen beror på de stridandes stridsduglighetsvärden. Använd tabellen nedan för att beräkna oddsen.

Exempel: Om man satsar pengar med oddset "4:5" och gissar rätt, får man fem sm tillbaka för vart fjärde man har satsat. Har man exempelvis satsat 24 sm, får man 30 tillbaka (24 delat med 4 är "6"; 6 gånger 5 är 30).

SD-differens	Odds
0 - 1	1:1
2 - 3	4:5
3 - 4	3:5
5 - 6	1:2
7 - 8	1:3
9 - 10	1:4
11 - 12	1:5
13 - 14	1:8
15-19	1:10
20-29	1:20
30-39	1:30
40+	1:40

B2 — Hynsolges ambassad

På grund av oroligheterna i Hynsolge har man inte kunnat satsa så hårt på utsmyckningen av ambassadens fasad, men interiören är desto dyrare. Möblemanget är till större delen antikt. Ambassadören, Abdon Guldstenck, brukar sälja en soffa eller ett par stolar om han får kort med pengar. I källaren finns ett arkiv där man bland annat kan finna information om Stjärnläran, Onaabyskulten, Parikila Omurtag och hans son. Om man har tur kan man finna adressen till Onaabystemplet.

B3 — Feliciens ambassad

Ambassadören Erato Laokoon är en mycket försiktig typ, för att inte säga paranoid. Han organiserar ett omfattande spionageprojekt med Erebos, Berendiens, Hynsolges och Caddos ambassader som mål och är medveten om att de kan ge igen med samma mynt. Av den anledningen ser Feliciens ambassad närmast ut som ett mindre fort. Alla fönster bär täta järngaller, och dörrarna är försedda med dubbla lås, till och med inuti byggnaden. Beväpnade vakter står utanför portarna, och nattetid patrullerar de runt byggnaden. Alla pengar, värdepapper och viktiga dokument förvaras i ett låst, blyklätt valv i ambassadens källare. Där finns även den kompletta kartan över Krilloans avloppssystem och flykttunnlar.

B4 — Skomakare Moses Grundel

Moses Grundel är inte bara Krilloans skickligaste skomakare — av många anses han vara den bäste söder om Kopparhavet. Hans skodon är både stiliga och garanterat stryktåliga. Han lovar varje kund att betala honom en stor summa pengar (10 x skornas/stövlarnas kostnad) om en söm skulle gå upp eller om en sula lossnar.

B5 — Norra torget (Ghi Voras)

Här hålls dagligen loppmarknad. Ett femtiotal mindre stånd säljer allt mellan himmel och jord. Här följer några exempel på vad man kan finna: mattor, krukor, hembränd sprit, stickade sockor, snidade träfigurer, yxor, lieskaft, träbestick, sydda dockor, hemmagjorda smycken, uppstoppade djur, träaskar, gamla möbler, begagnade kläder, virkade dukar, sydda gardiner, oljelampor, godis, marionettdockor, exotiska kulturföremål och allt annat man inte behöver. Försäljarna är minst sagt påträngande. Vem kan tacka nej till en eländig stackars tandlös gumma som försöker kränga sina sista ägodelar (till tredubbelt pris), eller till den unge experten som intygar att ringen är gjord av äkta guld. Utgångspriset är nästan alltid varans dubbla värde. Försäljarna har Övertala 14+1T4 ("ni klarar er helt enkelt inte utan denna kam") och Köpslå 10+1T6 ("okej, vi säjer väl 14 silvermynt, men då blir jag utan mat i kväll").

B6 — Örtmästarinnan Mildred Yeovil

Mildred Yeovil, kusin till läkaren Emanuel Yeovil, är stadens kanske mest framstående försäljerska av örter och droger. Hennes medarbetare, systrarna Ursula och Lydia Gladio, ägnar all sin tid till att resa världen runt i jakt på sällsynta örter. Därför är Mildreds lilla butik mycket välförsedd. I källaren finns ett tempel helgat åt Hemaquiel. Mildred är nämligen häxa och en högt stående medlem i Svarta rosens brödraskap. I källaren bor även den lama telepaten Hilja Adriagoles.

B7 — Informatorn Migael Kalvuonos

På den översta våningen i denna typiska överklassbostad lever den efariske informatorn Migael Kalvuonos. Han har hand om vesirfamiljens två tonåriga söner och fördriver dagarna med att försöka lära dem någonting — något de inte är alltför sugna på.

B8— Navigationsakademin Sju stjärnor

I denna rödaktiga byggnad är Krilloans högst ansedda sjöfararskola inrymd. Mot rundlig betalning kan man här lära sig i princip allt om navigation (upp till FV 26) oavsett vilket hav man tänker segla på. Akademin står Lotsarnas Gille mycket nära.

B9 — Brandmästaren

Här bor och arbetar stadens brandmästare, Alexandros Irsindil. I huset bor också sex av de specialutbildade officerarna ur stadsvakten.

B10 — Guazzos glasblåseri och smedjor

Här arbetar några av Altors skickligaste smeder och glasblåsare med att masstillverka detaljer till Guazzos uppfinningar. Produktionen inkluderar allt från kugghjul och fjädrar till rådhusklockor, mekaniska armproteser, teleskoplinser och optiska prismor.

B11 — Edheldurs vapenskola

Går man förbi den här stora träbyggnaden, en av de få i på den här sidan Krilloanbukten, kan man så gott som alltid höra vapenskrammel och tung andhämtning inifrån gården. Den joriske översten Edheldur har nämligen en krigarskola här där han lär ut hur man slåss med svärd, spjut och/eller änterpik.

B12 — Kajutan

Denna lätt nedgångna men charmiga tvåvåningsbyggnad går allmänt under namnet "Kajutan", eftersom det

är stamstället för alla officerare ur Krilloans flotta och hamnförsvar. Krögaren, Amalios Trofflogodix, är själv en pensionerad överste som numera livnär sig på att servera de yngre påläggskalvarna. Kvällstid finns här alltid ett tjugotal unga, ambitiösa sjöofficerare i pråliga uniformer, samt vanligtvis också ett tiotal äldre officerare med sällskap i form av fru eller "sällskapsdam". En manlig besökare som inte bär flottans uniform får oftast beskedet i dörren att "Det är fullt! Försvinn!".

B13 — *Det spruckna sköldpaddsskalet*

Detta är en liten sjaskig hamnkrog som trots sitt rykte om att vara tillhåll för diverse kriminella element alltid är mycket välbesökt. Ägaren, Jortil Yrgalion, är en verklig karikatyr av en pensionerad sjöman; träben, tjärad hårpiska, guldring i örat, papegoja på axeln, svart lapp för ögat och ständigt en pipa i mungipan. Priserna är låga, ljudnivån hög och det förekommer en ganska livlig droghandel under borden. Få infödda krilloaner går hit, utan det är främst ett tillhåll för besökare från Ormsjöns och i viss mån Kopparhavets stränder.

B14 — *Lyktmakargillet*

Lyktmakarnas gille är inrymt i ett smalt trevåningshus i närheten av Algur Menos. Fasaden är ganska oansenlig och man skulle förmodligen passera huset utan att tänka på det om det inte vore för den gigantiska skeppslykta som sitter ovanför porten. Den är närmare tre meter hög och två meter i diameter, gjord i blyinfattat, matt vitt glas och med en magisk belysning inuti. Den lyser dygnet runt och ger hela kajen, kanalen framför huset samt S:t Minatius-kyrkan på andra sidan kanalen ständigt dagsljus.

B15 — *Phlarigos vapen & rustningar*

Den traxilmiske mästersmeden Phlarigos har sin bostad och smedja i detta välskötta trevåningshus. Själva smedjan ligger på bottenvåningen; bostadsutrymmen ligger på andra våningen och ett metallager finns på översta våningen och på bakgården. Han har fem gesäller, samtliga efarer, som förutom han själv är de enda i staden som behärskar de traxilmiska stålfurstarnas hemliga härdningstekniker. Detta ger alla deras vapen +1 i skada och +4 i BV, och metallrustningar får sin absorbering ökad med 2. Å andra sidan kostar alla deras varor fyra gånger det normala priset (som dock kan diskuteras...)

B16 — *Sjömansgillet*

En ständig arom av fiskrens och salt omger denna byggnad, som inrymmer Krilloans sjömansgille. Gillesmästaren och hans två medhjälpare sysslar främst med att tillsammans med Rådet se till att niferländska och efariska fiskare inte kommer till Krilloan för att sälja sina laster, men arbetar också hårt för att hindra skeppsredare att segla med sjömän som inte är anslutna till gillet. Man för en särskild rulla över alla gillesanslutna sjömän och kontrollerar alla avgående skepp.

På bottenvåningen finns en liten taverna där stora mängder sjömän samlas på kvällarna för att diskutera dagens värv. Vill man ha en billig lots eller en diskret transport någonstans är det här rätta stället att fråga om hjälp, om man inte har något emot att lukta fisk några dagar framöver.

B17 — *Slaktargillet*

Vägg i vägg med Sjömansgillet ligger en annan av de mer lättigenkännliga byggnaderna i den här stadsdelen — slaktarnas gille. Huset är nämligen byggt i rött tegel och bryter av starkt mot de omgivande, sobra fasaderna. Gillet är ganska litet och dess mästare har inte mycket att säga till om.

B18 — *Turgors repslageri*

För att vara en så pass liten rörelse som den Turgor Repslagare driver så cirkulerar det förvånansvärt mycket folk kring och i hans verkstad. Orsaken till detta är att Turgor är medlem i Krilloans tjuvgille och hans hus används ofta som tillfälligt gömställe för tjuvar som behöver komma undan stadsvaktens långa arm. I repslageriets källare har Turgor brutit upp ett hål i golvet som leder ned i en kloaktunnel, vars ena ände slutar rakt under Arenans fängelseceller. Den andra änden av kloaktunneln mynnar ut i Algur Ostromos och utgör en perfekt flyktväg, förutsatt att man inte har något emot att simma en bit.
Turgor själv är en svartmuskig, något satt krunier som är kusin till tjuvgillets ledare Hiskel Trååne. Han och hans fem anställda levererar rep till bl a Arenan och, ironiskt nog, stadsvakten. Många är de tjuvar som hängts med ett rep som Turgor tvinnat.

B19 — *Den akterseglade styrmannen*

Elmar Wessick heter ägaren till detta lilla men mycket trevliga härbärge.Han driver det tillsammans med sin hustru Myrrie och har inga anställda. Elmar är själv varken akterseglad eller sjöman; namnet härrör från ställets förre ägare, en felicisk styrman som sålde det till Elmar för att ha råd att resa hem. Såväl inredningen — rustik skeppskajutestil — som klientelet — mestadels sjökaptener, styrmän och krilloanska flickor som vill komma härifrån — är kvar sedan hans tid. Mitt i storstugan sitter en uppstoppad papegoja på en pinne. Också den är förre ägarens. Han glömde kvar den och den dog (av sorg..?) kort därefter.

B20 — *Beckbyxan*

På Beckbyxan kan man äta otroligt god mat, tack vare kocken Leff, men man kan inte få något starkare än svagdricka därtill. Ägarinnan, den rundhylta fru Quandrilla, vägrar servera alkohol eftersom hennes make dog av för ymnigt drickande. Krogen är mycket populär bland Krilloans gourmeter, men är tämligen okänd bland den stora allmänheten.

B21 — Skrivargillet

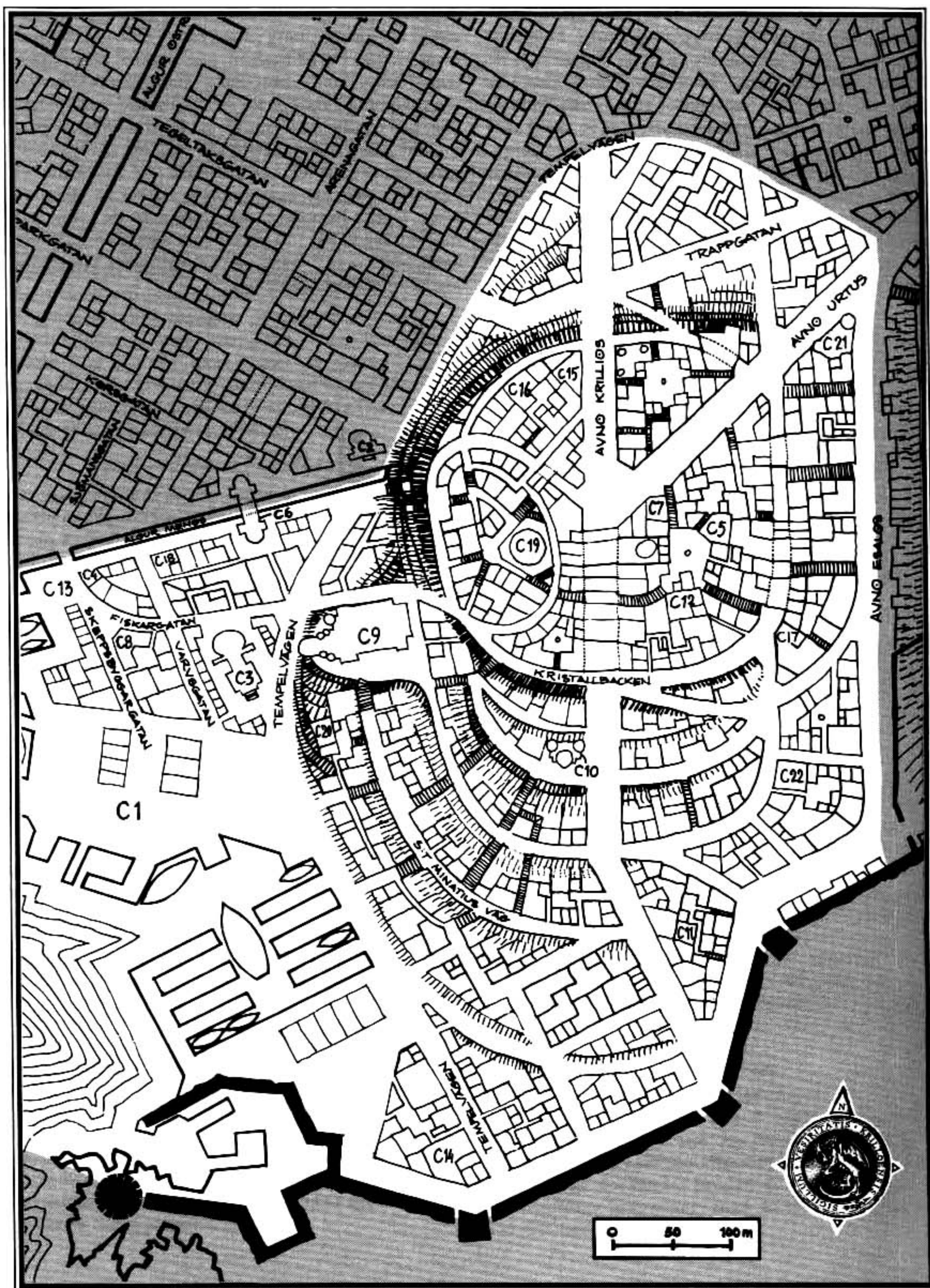
Eftersom majoriteten av Krilloans invånare inte är skrivkunniga, är behovet av skrivare ganska stort. Men skrivarna är inte bara "sekreterare" som tar diktamen — de är även i viss mån kalligrafer (skönskrivare), illuminatörer och kartmakare. Och Skrivargillet är inte bara en sammanslutning av dessa yrkesutövare; det är också den instans som ansvarar för tillverkningen av papper, pergament, papyrus, vaxtavlor, gåspennor, bläck och allt annat material som är nödvändigt för att kunna skriva. Gillet håller till i ett mycket vackert litet gårdshus med utsikt över Algur Ostromos, i vilket man även har en butik för försäljning av skrivmaterial, kartor, illuminerade texter och böcker.

B22 — Hamnkapten

Stadens hamnkapten heter Sylvester Lukas. Hans uppgift är att hålla ordning på fartygen i hamnen. Tillsammans med ett par tjänstemän, några vakter, två tulltjänstemän och en kontrollant från sjömansgillet besöker han alla ankommande skepp för att få listor över besättningsmän och passagerare samt för att få en skriftlig rapport, undertecknad av kapten och styrman, om fartygets tidigare rutt, destination och eventuell last. Alla listor och rapporter arkiveras, och en kopia skickas till rådhusets arkiv. Under hamnkaptenen lyder även de lotsar som mot en avgift på 100 silvermynt navigerar utländska handelsfartyg in i hamnen. Sjömansgillet samarbetar mycket med hamnkaptenen.



MEH-KRILLGHIN — KRISTALLBERGETS STAD



Sammanlagt antal invånare: 8.000
Social status:
Överklass 7%
Medelklass 79%
Underklass 14%
Renhållning: God
Välstånd: Medel
Stadsvakt: Aktiv
Brottslighet: Medel
Övrigt: Området är byggt på en kulle av klarblå kristall och inrymmer en stor mängd nöjesställen, serviceinrättningar och tempel.

ALLMÄNT

På ett ärrat berg av blå kristall, utspottat från jordens inre av en uråldrig och numera död underjordisk vulkan, ligger stadsdelen Meh-Krillghin — Kristallbergets stad. Området har utvecklats till att bli Krilloans mer respektabla nöjeskvarter och huvudsakliga tempelområde. Många av gatorna på toppen av kristallkullen ligger i naturliga sprickor som jämnats till med sand, grus och sandstensplattor eller lappats ihop med gångbroar av trä. Gatorna i sprickorna ligger inte lägre än högst ett par meter, men några vägar leder genom naturliga tunnlar av kristall. Några hus ligger insprängda i berget, och där finns också kända värdshus och tavernor vars rum är uthuggna i kristallen. Ett exempel är Blå pelarsalen, ett fint värdshus vars stora matsal består av en naturlig grotta i kristallberget. Kristallen verkar ha runnit efter väggarna och droppat från taket och har därför bildat en massa naturliga pelare och underliga figurer vilket ger ett mysigt, mystiskt och annorlunda intryck. Husen varierar mycket i utförande och konstruktion beroende på den udda geografin. Likaså varierar stadsdelens invånares status och yrken, även om många på ett eller annat vis sysslar med nöjeslivet eller templen.

När inte havsvindarna vill bättre är stora mängder sjömän och handelsmän tvungna att stanna kvar i staden och tillbringar den mesta tiden i nöjeskvarteren. För vanliga, fattiga sjömän innebär detta oftast någon av syltorna i Meh-Dachaur, men köpmän, sjökaptener, styrmän och andra något mer välbärgade söker sig i stället till de mer exklusiva inrättningarna i Meh-Krillghin. Dettta är också en bidragande orsak till att Krilloan är så pass rikt — kalla det turistinkomster eller vad som helst. Handelsmän från främmande länder kommer hit för att sälja sina varor, vilket de i regel lyckas bra med. Ibland dröjer det flera månader innan de kan resa hem igen och då gör de sig av med sin förtjänst på nöjen. Sålunda behållar Krilloan en ganska stor del av det kapital de importerar varor för.

Nöjesutbudet i Meh-Krillghin består främst av värdshus, tavernor, vinkällare och ölstugor, men även av glädjehus, teatrar, spåkvinnor, opiumhålor, restauranger, gycklare, gatumusikanter, narrar, akrobater, trubadurer, historieberättare, o. s. v. Här finns dessutom den största delen av stadens bekvämlighetsinrättningar, såsom barberare, massörer, badhus, sminkörer, manikyrister, etc.

Det är inte bara nöjes- och serviceverksamhet som bedrivs i Kristallbergets stad; här finns även ett varv samt flera av stadens största tempel. Precis som i Luftöarnas stad finns det även här några stenstoder, och uppe på dessa ligger de mest inflytelserika religionernas helgedomar. Eftersom staden besöks av folk från hela världen finns det även tempel tillägnade religioner som inte tilltalar den krilloanska befolkningen särskilt mycket.

Det är ingen slump att de mest främmande religionernas tempel har blivit resta mitt inne bland nöjeskvarteren. Krilloanska präster har med stor humor betraktat alla andra läror, och har inte kunnat ta dem på allvar. De har sett dem som ett enda stort skämt, och därför har de erbjudit dessa läror plats där andra ytliga nöjen utövas. Det är inte ovanligt att ett tempel kan påträffas vägg i vägg med ett glädjehus eller en taverna.

Den mest imponerande byggnaden i Meh-Krillghin är dock Althair-palatset, ett oerhört vackert, trekantigt palats som ligger på toppen av Kristallberget. Palatset inhyser Althair-rådet, en sammanslutning av alla Krilloans gillen. Varje gille finns representerat i palatset, dock inte nödvändigtvis av respektive gillesmästare. Två gånger om året hålls här ett ting, kallat No-Bakhi-Althair ("Alla våra gillen"), till vilket alla mästare i varje gille är välkomna. Det är en sorts riksdag där man avgör dispyter mellan olika gillen, planerar större marknader, reglerar priser och löner samt utser tre representanter till Rådet.

Krilloans största och enda egentliga varv ligger i västligaste delen av Meh-Krillghin. Det finns plats för ett tiotal kölar, och här råder ständigt liv och rörelse.

Renhållningen i Meh-Krillghin är ganska god, även om det ser ganska märkligt ut när man i extremt klara kristallpartier kan titta rakt ned i den bruna sörja som ligger i kloakerna. Eftersom hela området ligger på en kulle spolas det mesta ned till hamnen och kanalen, och övrigt tas om hand av latrintömmarna. De flesta som driver affärsverksamhet är måna om att locka till sig rika kunder, och det gör man inte med en skitig fasad.

VIKTIGA PLATSER

C1 — Varvet

Skeppsbyggargillet sysselsätter ett tiotal mästare och drygt sextio arbetare vid detta varv, som runt Ormsjön överträffas i storlek endast av varvet i Nifaria. Det är näst efter stadsförsvaret den största arbetsplatsen i Krilloan och det finns alltid goda chanser att hitta ett påhugg — även om tillfälligt anställda sjåare i enlighet med gillets dekret får ganska dåligt betalt.

C2 — Fraschikels kyrka

Erebos statsreligion, Fraschikelkulten, har mycket gemensamt med den politik man för. Gudinnan Fraschikel är alltings skapare. Hon vakar över dödsriket och är

köpmännens beskyddarinna. Hon är också rättvisans gudinna. Översteprästen är 60 år gammal och heter Entanius Frisk. Högmässa hålls odosdagar klockan 10.00. Den inleds med att ringaren låter klockorna i tornet ljuda. När erebiska skepp anländer till Krilloan uppmanas sjömännen och passagerarna att besöka kyrkan och samtidigt skriva sina namn i gästboken. Baktanken med detta är att man hoppas bräcka Paridonkulten med antal gäster och att Fraschikelkulten skall upptas i Rådet. Kyrkan är byggd av vit marmor och är utsmyckad med mosaiker och statyer. I helgedomen förvaras Fraschikels Öga, en beyuralisk solsten, stor som ett ägg och garanterat värd flera hundra tusen guldmynt. Det lär dock vila en förbannelse över stenen. En inskription på podiet där den ligger lyder: "Den som med oärliga avsikter vidrör Fraschikels Öga skall dö en ohygglig död." Detta har bekräftats två gånger. Första gången, för nära hundra år sedan, försökte en tjuv stjäla den. På morgonen fann man honom vid porten, kluven i två delar, men utan att en droppa blod fällts. Bredvid honom låg stenen. Andra gången var så sent som år 608. Tre inbrottstjuvar hade tagit sig in genom ett krossat fönster, och alla tre låg dagen därpå döda i en kaskad av blod, dräpta av samma vapen, ett slagsvärd som hittades högt uppe i kyrktornet. Stenen låg orörd på sitt podium. Kyrkans kapital, ungefär 300.000 sm i guld, förvaras i ett fack under Fraschikels Öga. Det är omöjligt att komma åt guldet utan att först flytta på stenen.

C3 — S:t Erevil den heliges Katedral

Detta är ett säte för den Caddiska grenen av Lysande Vägen. Katedralen är byggd av granit, men är vitkalkad. De enorma fönstren är blyinfattade och färggranna och föreställer scener ur Odos och aposteln S:t Erevil den heliges liv, och ett stort antal målningar och statyer finns inuti katedralen. I en låst kista förvaras kyrksilvret som sammanlagt är värt 500.000 sm. Detta skyddas dock från tjuvar av Etins hand. En person som stjäl något av silvret kommer aldrig att få någon glädje av det. När tjuven förr eller senare lämnar ifrån sig stöldgodset (d.v.s. gömmer det, försöker sälja det, ger bort det etc.) kommer silverföremålen att börja glöda och utstråla ett ljus som är jämförbart med solens. Alla som ser ljuset måste slå på skräcktabellen med +3 på slaget. Tjuven (och eventuella medbrottslingar, hälare o.dyl.) själv bränns till aska när han träffas av ljuset (vare sig han vidrör stöldgodset eller inte), men hans kläder förblir oskadda.

Varje odosdag klockan 11.00 hålls högmässa, men katedralen är öppen för besökare dagligen från gryning till skymning. Klockorna ringer både före och efter gudstjänsten. På kyrkogården vilar hädangångna dalker som haft råd med en riktig begravning (ca 10.000 sm). Bontisålen är 45 år gammal och heter Nikodemus Händig. Han är mycket svag för nunneklostret S:ta Elanias abbeddissa Minodriel och bistår henne och hennes nunnor med all hjälp han förmår.

C4 — Tullverk

Tulltjänstemännens uppgift är främst att inspektera och värdera ankommande fartygs last och att utkräva varu- och skeppsskatt av ägaren eller kaptenen. Två tjänstemän med goda språkkunskaper, FV Juridik 9, FV Räkning 5 och FV Värdesätta 17 besöker varje ankommande skepp tillsammans med hamnkaptenen, tre vakter samt en representant för sjömansgillet. Den senare kontrollerar att ingen obehörig arbetskraft utnyttjas. Tjänstemännen har en mutfaktor på 15+1T4. För övrigt organiserar tullverket den årliga skatteindrivningen av hus-, ambassad-, tempel- och förmögenhetsskatt. I källaren arkiveras alla nödvändiga fakta om ankommande fartyg (antal segel eller årpar, antal besättningsmän, vilken last det rör sig om och lastens värde samt betald skatt) och den årliga skatteindrivningen.

C5 — Björnens näste

Björnens näste är det dyraste och finaste värdshuset i staden. Det ägs av de trakoriska bröderna Klemens och Didrik Biöörntandh och är mycket populärt hos trakoriska köpmän, även sådana ur anksläktet. För tillfället residerar den avsatte hynsolgiske baronen Boris Guldstenck i ett av rummen, naturligtvis under falskt namn.

Värdshuset har tio dubbelrum och åtta enkelrum, alla försedda med porslinstvättfat och såpa. Sängarna är mjuka och lakan bytes dagligen. Bad finns inte. I stället har bröderna Biöörntandh gjort upp ett avtal med Melana Akhamor att värdshusets gäster får rabatt vid besök på hennes badhus, Nymfgrottan. Björnens näste har även avtal med barberaren Severin Händel (bäst i staden), skrädderskan Rudi Cabiscus (Skrädderi FV 4) och skomakaren Moses Grundel (Skomakeri FV 5). Vid behov kan gästerna också få sina kläder tvättade på värdshuset. Matsalen innehåller tolv små bord och sex bås. Maten är lika dyr som den är utsökt.

C6 — Paridons tempel

Detta påkostade tempel av ljusblå marmor är tillägnat Paridon, den feliciske havsguden. Väggarnas insidor är smyckade med mosaiker av snäckskal och havsslipade stenar som skildrar myten om världens och människans skapelse. I mitten av den runda huvudbyggnaden står ett skålformat offeraltare fyllt med vatten. Häri lägger felicier före en sjöresa mat eller vin för att blidka guden. De tre sidobyggnaderna är helgedomar tillägnade Philas, Paridons bror och beskyddare av land och djur, Felis, Philas dotter och mörkrets och mystikens gudinna samt Galmon, Paridons son och feliciernas stridsgud. Templets översteprästs heter Chandor Garum. På grund av templets stora besökarantal sitter Garum med i Rådet.

C7 — Yeovils läkestuga

Emanuel Yeovils läkestuga är mycket exklusiv. Han och hans personal är skickliga och har stor erfarenhet (FV Första Hjälpen, Läkekonst, Läkeörtkunskap och Drogkunskap 15-19). Bara stadens välbärgade invånare har

råd att besöka Yeovils läkestuga. Yeovil själv är kusin med örtmästarinnan, Mildred Yeovil, och kan ordna upp till 20% rabatt åt sina patienter. SL bör notera att läkarna här inte har någon tystnadsplikt. Tvärtom måste de rapportera till stadsvakten om de anser det vara nödvändigt. Emanuel Yeovil har en mutfaktor på 16.

C8 — Zorakins ambassad

Osvald Trebene, Zorakins ambassadör, har låtit utsmycka ambassaden så att den så väl som möjligt skall likna hans barndomshem i Zorakin. Ytterväggarna är klädda med murgröna, och ovanför dörrar och fönster fladdrar vimplar med hans fars (greve Konrad Trebene) vapen. I ambassaden finns ett kapell tillägnat familjen Trebenes skyddshelgon, S:t Adil.

C9 — S:t Minatius domkyrka

Den kardiska grenen av Lysande Vägens lära har den ståtligaste kyrkan i staden. Den har också flest anhängare, varför bontisålen (=biskopen) Lauritz Huggard sitter med i Rådet. Dagligen, mellan 8.00 och 21.00 besöks kyrkan av över hundra personer, och vid högmässan på odosdagarna är kyrkan mer än fullsatt. Gudstjänstlokalen är 100 meter lång och 50 meter bred. Väggar, golv och pelare är gjorda av marmor. På bänkarna som fyller upp nästan hela lokalen ryms 2000 besökare. På väggarna hänger målningar av kända konstnärer med religiösa motiv och de blyinfattade, färggranna kyrkfönstren skildrar scener ur skapelsemyten. I åtta alkover står lika många helgonstatyer. Bortanför statyerna finns även ett par biktstolar. Bakom en låst, silverklädd lucka i altaret förvaras kyrkans skatt (ungefär en miljon silvermynt i guld). Ovanför altaret hänger en förgylld sköld (värd 5.000 guldmynt) i form av en sol med ett ansikte på. Om en tjuv skulle röra skölden eller altaret kommer han att träffas av en kraftig blixt från skölden. Den ger 7T6 i skada och förblindar alla åskådare i 1T10+1 timmar. Bakom altaret ligger kyrktornet med kyrkklockor som slår före och efter varje gudstjänst. På kyrkogården ligger några hundra förmögna män och kvinnor begravna. En begravning kostar runt 15.000 silvermynt. S:t Minatius var en kardisk korsfarare som i Efaro ensam försvarade ett nygrundat kloster mot vilda infödingar. Han dog martyrdöden när infödingarna grävde ned honom i en stack med köttätande myror.

C10 — Angusiatemplet

Angusia hör till Parbagerna, en hynsolgisk gudafamilj. Hon är solgudens maka och visdomens och rättvisans gudinna. Den feodalvänliga Angusiaorden består av tre grupper. Nologerna ägnar sig åt studier, utbildning och arkivering av fakta medan justicerna ägnar sig åt juridik och rättskiparna åt uppspårning och bestraffning av brottslingar. I Krilloan finns endast nologer, och Angusias tempel innehåller stadens mest omfattande bibliotek. Templet står öppet för alla, även för de som inte är medlemmar av kulten. Templets nio prästinnor står till förfogande som bibliotekarier och kunskapskällor. Tillsammans behärskar de alla lärdomsfärdigheter till FV 18. Översteprästinnan heter Alidia Merkuri.

C11 — Isidors läkestuga

Isidor Bernes tjänster är flera gånger billigare är Emanuel Yeovil. Han anlitas därför av medelklassen. Dock är han inte fullt så skicklig som Yeovil. Hans hygien är också lite bristfällig och risken att dra på sig en infektion här är betydligt större än hos Yeovil. Isidor har en mutfaktor på 8.

C12 — Nymfgrottan

Detta exklusiva badhus erbjuder förutom kall- och varmvattenbad även ångbastu och massage. Ägarinnan Melana Akhamor ger 50% rabatt åt gäster på Björnens Näste.

C13 — Hamntorget

Här hålls varje morgon mellan 07.00 och 10.00 försäljning av fisk och skaldjur. När vinden ligger rätt kan stanken av kasserad fisk kännas på flera kvarters avstånd. Även vid offentliga avrättningar (hängning, halshuggning etc.) nyttjas Hamntorget.

C14 — Myntverk

Här slås det berömda och välrenommerade "drakmyntet", gångbart och eftertraktat i hela Ereb och runt Ormsjön. Inte bara för dess valutavärde, utan även p.g.a. en legend. Myntet ifråga stannar gärna hos sin ägare och har dessutom förmåga att dra till sig fler mynt. Ägare av "drakmynt" sägs få god tur i affärer. Drakmynten är kopior av de mynt som medfördes från draken Morriarts skatthög av hertig Arnevals vägvisare och bär på ena sidan en bild av ett tråg och på den andra ett drakhuvud. Ursprungligen kommer drakmynten från en av de utdöda städerna uppe bland bergen. Morriart fick dem i sin ungdoms dagar som lösen för en prinsessa han rövat bort. Myntet är slaget i silver eller koppar och finns i valörer på 10 sm, 1 sm, 5 km och 1 km. Bas för myntverket är ingen mindre än mångsysslaren Guazzo Arathaso.

C15 — Silverbägaren

Silverbägaren är en fin berendisk restaurang med skickliga och erfarna kockar och en förträfflig service. På senare tid har dock restaurangen haft allvarliga problem med skadegörelse och trakasserier från ett av de lokala gängen, Dödskallarna. De hotar att bränna ned hela byggnaden om inte ägaren, Bartolomeus Altrever, ger dem en stor summa pengar varje vecka, förutom fritt vin och fri mat varje dag. Dessvärre skulle verksamheten inte gå ihop om Altrever gick med på Dödskallarnas krav. Bartolomeus befinner sig alltså i ett mycket svårt dilemma.

C16 — Xavieras boudoir

På denna exklusiva bordell står femton unga och söta flickor till sina kunders förfogande. Varje flicka kostar

mellan 30 och 60 silvermynt per timme (priset beror på aktens natur). Rum och fräscha lakan ingår i priset. Dessutom är flickorna mycket erfarna och vet hur man handskas med kärlekstörstande äventyrare. Bordellmamman heter Xaviera.

C17 — Dödmans Kista

Dödmans Kista är en taverna ägd av feliciern Alrik Dödman. Tavernan, som bland gästerna helt enkelt kallas "Kistan", är det lokala tillhället för felicier, spelgalningar och nekromantiker. Byggnadens bottenplan utgörs av en bar och serveringslokal. En trappa upp pågår hasardspelande av olika former, och källarplanet är reserverat för nekromantiker.

C18 — Skeppsbyggargillet

Detta är främst ett härbärge och en samlingslokal för skeppsbyggargillets medlemmar, men här finns även några få skrivare och lagmän som sköter gillets administration och representation. Här för man en liggare över alla mästare, gesäller och lärlingar som är anslutna och har en särskild svart lista över de skeppsbyggare som inte följer gillets regler.

Eftersom Krilloan är en handelsstad och handeln är beroende av sjöfarten, så är skeppsbyggargillet ett av de inflytelserikaste i staden. Gillesmästaren, Ardoan Elderoth, sitter med i gillessammanslutningen Althair och representerar även detta i Rådet.

C 19 — Althair-palatset

Palatset är beläget högst upp på Kristallberget, med en fantastisk utsikt över staden, och är en sorts riksdag för stadens gillen, i vilken man samordnar dem och löser dispyter gillena emellan. Byggnaden är en av Krilloans mest extravaganta — ett trekantigt palats med en stor, lätt rundad kristallkupol över en stor inomhusträdgård. I byggnaden runt denna magnifika trädgård sitter representanter för stadens gillen och arbetar med att öka deras gillens inflytande och påverka olika makthavare i gillenas favör.

En av de tre "flyglarna" i byggnaden är luxuöst inredd för Althairs gäster, framförallt innehavarna av utmärkelsen Althairs Gyllene Nyckel (se kapitel 7; Allmänt), där man äter gott och roar sig furstligt på gillenas bekostnad.

I Althair-palatset håller också varje gille sin årsstämma, traditionellt på samma datum varje år.

C20 — Krögargillet

Detta är ett litet vitt korsvirkeshus som rymmer ett av stadens mest välbärgade gillen — Krögargillet. Dess Mästare, Hessil Trindbuk, representerar gillet endast på halvtid, men har tre dugliga medarbetare som hjälper honom att hålla skrivbordet rent. Krögargillet samlar både värdshusvärdar, restaurangägare och barägare. Dess viktigaste funktion är att reglera importen av exotiska råvaror, vin och sprit samt kontrollera kvaliteten på öl, som många krögare brygger själva. Vid varje årsmöte premierar gillet ett värdshus, en restaurang och en taverna som utmärkt sig under året för hög klass. De senaste tre åren har bröderna Bioörntandh, som äger Björnens Näste i Meh-Krillghin, abonnerat på utmärkelserna för Bästa Värdshus och Bästa Restaurang. Detta har fått många av gillets medlemmar att fatta misstankar om mygel, men detta är endast ett utslag av ren avundsjuka.

C21 — Murargillet

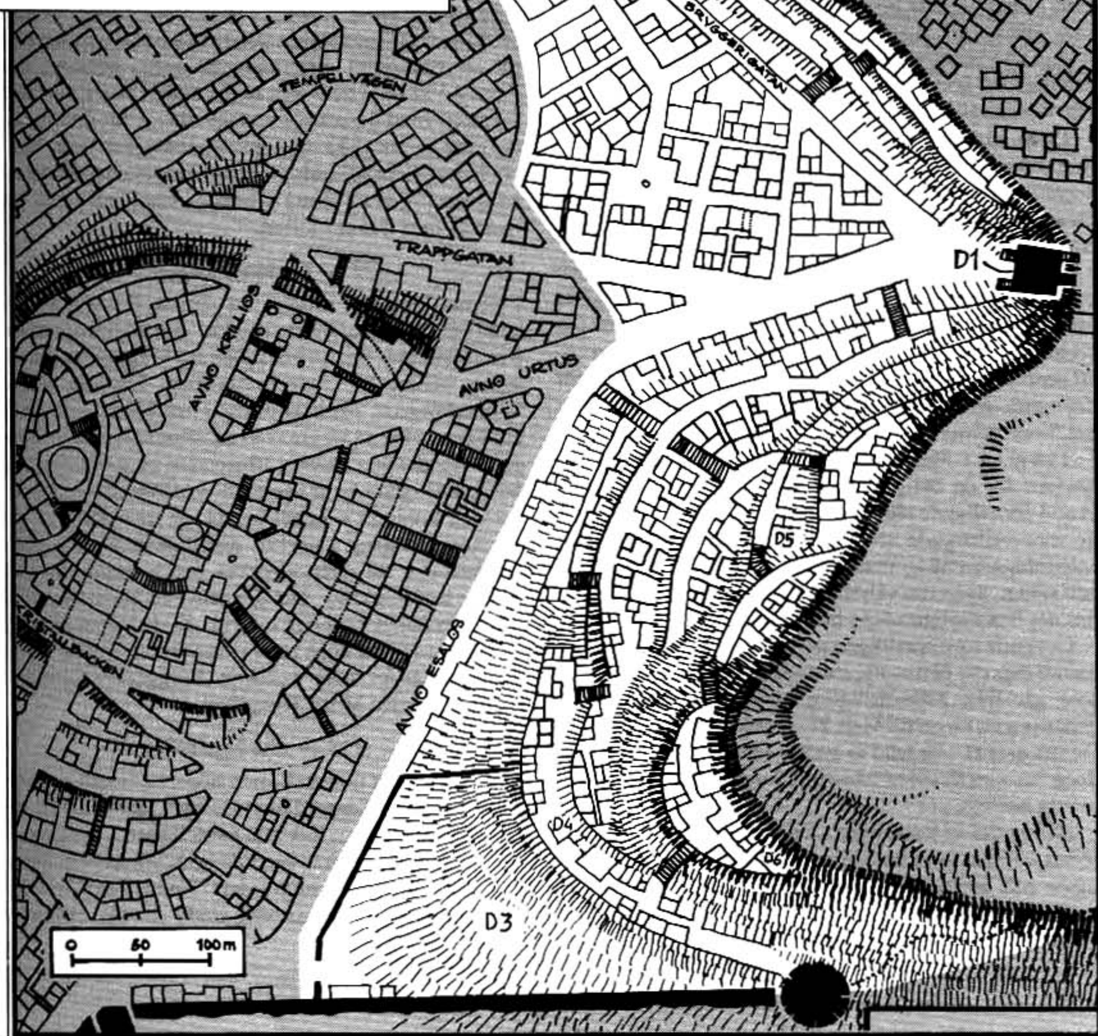
Detta gille har en mycket stark position i alla städer, i kraft av tradition och betydelse, och Krilloan är inget undantag. Faktum är, att ett starkt murargille närmast är en förutsättning för att en stad skall kunna expandera. En stor del av mästarna i Krilloans murargille är dvärgar (närmare 80%) och det fåtal människor som uppnått likvärdig status är enormt skickliga. Byggnaden där gillets Mästare och skrivare finns är ett gediget vitkalkat stenhus, byggt runt en stenlagd inre gård, med två små torn i vardera hörnet av fasaden ut mot Avno Urtûs.

C22 — Glädjebrunnen

Stadens mest exotiska glädjehus; här finns tjugofyra mycket erfarna kvinnor från alla väderstreck på kartan — allt från den mörkhyade, kattlika traxilmiska skönheten Shaleika till den svala, eleganta kalmurriska Gyuki. Huset är inte disponerat som vanliga bordeller — all "verksamhet" försiggår i en inomhusträdgård fylld av främmande, exotiska växter och träd. Mitt i trädgården finns en vacker springbrunn, runt vilken alla flickorna sitter i väntan på en kund. Ägaren, en före detta glädjeflicka kallad madame Zaquira, är mycket omtyckt av sina anställda. Hon driver Glädjebrunnen efter principen att det skall finnas något för alla smakriktningar och så här långt har rörelsen varit mycket lönsam. Man tar endast en entréavgift, 100 silvermynt, och kunden är sedan under två timmar fri att nyttja vad huset har att erbjuda, vilket också inkluderar vin, frukt och dylikt.

MEH-ESALI — ÖSTRA STADEN

Sammanlagt antal invånare: 4.000
Social status:
Överklass 0%
Medelklass 28%
Underklass 72%
Renhållning: Dålig
Välstånd: Fattigt
Stadsvakt: Inaktiv
Brottslighet: Låg
Övrigt: Hela området sluttar ganska kraftigt ned mot Meh-Krillghin. De högsta delarna (närmast Förkastningen) ligger 50-60 meter över havet. Många "gator" är snarare trappor. I östra delen ligger ett stort trapphus som leder uppför Forithos till Meh-Nyur.



ALLMÄNT

Inklämt bakom Meh-Krillghin och i skuggan av den östra förkastningen ligger ett undanskymt distrikt som kallas Meh-Esali, den Östra staden. Stadsdelen är ganska intetsägande och har inga särskilda attraktioner. Området lutar kraftigt ned mot Krilloanbukten och gatorna består till stor del av trappor och en del kvarter ligger upphöjda på terasser. De flesta som bor här tillhör lägre medelklassen och jobbar som stadsvakter, sjömän, sjåare, timmermän, byggare, eller har jobb utanför staden. Om man ser till folkslag och nationaliteter är Meh-Esali huvudsakligen bebott av krilloaner och sanritrianer, även om en del dvärgar och halvlängdsmän har tagit sina boningar i de tunnlar och grottor som förekommer i området.

De traditionellt byggda husen består för det mesta av en, högst två våningar. Källare är vanliga och i vissa fall har man utnyttjat de gamla gruvgångar som genomborrar berget som lagerplatser. I vissa fall har man till och med huggit ut sina bostäder direkt i bergssidan, och på flera ställen ser man stegar utanpå stupet som leder nästan hundra meter upp till håligheter i berget. Förvisso har man en god utsikt över staden, men sömngångare blir inte långlivade.

Längs nästan hela stupet sipprar små källsprång ut och fuktar bergväggen. Då solen ligger på från väster uppkommer märkliga reflexer som kan ge hela förkastningen ett guld-gul-rosa utseende och som lyser upp de stadsdelar som ligger nedanför.

Nattbelysningen är annars dålig i Meh-Esali, men brottsligheten är relativt låg. Det finns inte så mycket av värde i dessa kvarter. Det här är snarare att betrakta som ett bostadsområde som man helst inte vill befinna sig i — ett område man bara passerar igenom. Gatorna ligger för det mesta ovanligt tomma och liten eller ingen gatuhandel förekommer.

Tjuvgillet i Meh-Dachaur känner dessutom en viss sympati för de övriga fattiga i staden (ett slags Robin Hood-förhållande råder), och man inriktar sig i stället på de mer välbärgade stadsdelarna. Dessutom är en av anledningarna till att man bor i Meh-Esali att det är lugnt och städat, även om välståndet hos invånarna påminner om det hos Fattigstadens befolkning.

Det enda som egentligen ger Meh-Esali något liv över huvud taget är den stora, sluttande backen Avno Urtûs, som går från Meh-Krillghin upp till trapporna och hissarna som tar en till Meh-Nyur ovanför Forithos kant. Denna gata är ofta fylld av svettiga män och bångstyriga dragdjur som försöker baxa sina tunga kärror uppför den branta backen.

Denna del av staden har aldrig anslutits till kloaksystemet, och det finns heller ingen lämplig kanal att dumpa sopor och avfall i. Det mesta slängs helt enkelt ut på gatorna och sköljs så småningom ned till foten av branten där det samlas i illaluktande diken. Man kan i bland se hemlösa och tiggare i konkurrens med hundarna rota runt i dessa sophögar på jakt efter ätbara eller värdefulla saker.

Som den dunkla och sömniga stadsdel den är har Meh-Esali inte heller något levande nöjesliv. Närheten till nöjeskvarteren i Meh-Krillghin och den penningsvaga befolkningen gör att få profitgiriga handelsmän vill etablera sig här. Kvälls- och nattetid är Meh-Esali en öde stadsdel med släckta fönster och bara enstaka nattvandrare på väg till Trappan. De krogar och värdshus som trots allt finns har oftast ett sammansvetsat stamklientel.

VIKTIGA PLATSER

D1 — Trapphuset

Trapphuset är byggt av trä och inrymmer två trappor som så att säga går i en spiral om varandra; den ena för de som skall upp; den andra för de som skall ned. På flera ställen är hela trappan konstruerad som en vindbrygga som kan fällas upp och ned. I mitten av den fyrkantiga spiralen går ett "hisschakt" med en enorm vinsch högst upp, kopplad till ett tramphjul med plats för tjugo personer (läs: slavar). Vid såväl övre som nedre änden av trappan finns vakttorn med baracker för stadsvakten. En finurlig anordning av magiska sprängladdningar har trots Meh-Nyur-bornas högljudda protester dessutom placerats vid trappans fot, så att man i händelse av hot helt enkelt kan spränga hela rasket i luften.

D2 — Guazzos Bryggeri

I denna byggnad arbetar ett dussin dvärgar och en handfull halvlängdsmän med öl- och mjödbryggning, jäsning av viner och spritdestillering. Bryggeriets ägare är ingen mindre än Guazzo Arathaso, Krilloans störste industrimagnat. Att bara dvärgar och halvlängdsmän är anställda beror på att Guazzo misstror människor. Dessutom har dvärgar sysslat i årtusenden med ölbryggning, och halvlängdsmän är utmärkta smakkännare och kritiker och kommer ofta till hands vid utveckling av nya drycker. En gång i veckan distribueras öl och andra dryckesvaror till olika värdshus och tavernor samt till diverse handelsfartyg. Det går också att köpa dryckesvaror direkt från bryggeriet, men öl och vin tappas på tunna och går endast att köpa i stora kvantiteter. Starkare varor däremot går att köpa buteljvis. Bryggeriets förman är dvärg och heter Morg Huzgonel.

D3 — Kyrkogården

I Krilloans mest undanskymda hörn, i branten ned mot Meh-Krillghin, ligger den stora kyrkogården. Här begravs huvudsakligen folk från medelklassen, eftersom de rika familjerna föredrar den lilla kyrkogården i stadsparken. Begravning är tämligen dyrt i Krilloan och de fattiga är nödsakade att lämna sina döda till det osmakliga

krematoriet öster om stan. Kyrkovaktmästaren heter Maskiel Mordan — en skum gammal kutryggig gubbe som tagit mer än en muta i sitt liv för att se mellan fingrarna medan gravplundrare rensat kyrkogården. Hans två storväxta söner, Ugle och Ezebal, hjälper honom att gräva gravar och sköta "ruljangsen". De tre bor i ett enkelt hus i nordöstra hörnet av kyrkogården och avlönas av stadsvakten, som formellt sett har ansvaret för kyrkogården.

D4 — Månskäran

Bakom detta poetiska namn döljer sig en av Krilloans mest bisarra tavernor. Den drivs av Dalia Kremakos, en ung hynsolgisk nekromantiker med en starkt romantisk dragning åt kyrkogårdar. Hela taveman, som bara har öppet efter mörkrets inbrott, är inredd med referenser till gravar och döden. Detsamma gäller matsedeln. Till exempel kan man skölja ned en rejäl Biff Rigor Mortis med Dalias egenhändigt bryggda — och faktiskt ganska goda — gravöl. Vid midnatt brukar hon utlysa "likvaka", det vill säga bjuda laget runt och ta en promenad i månskenet på kyrkogården med sina gäster — som till nittio procent är nekromantiker.

D5 — Sju synder

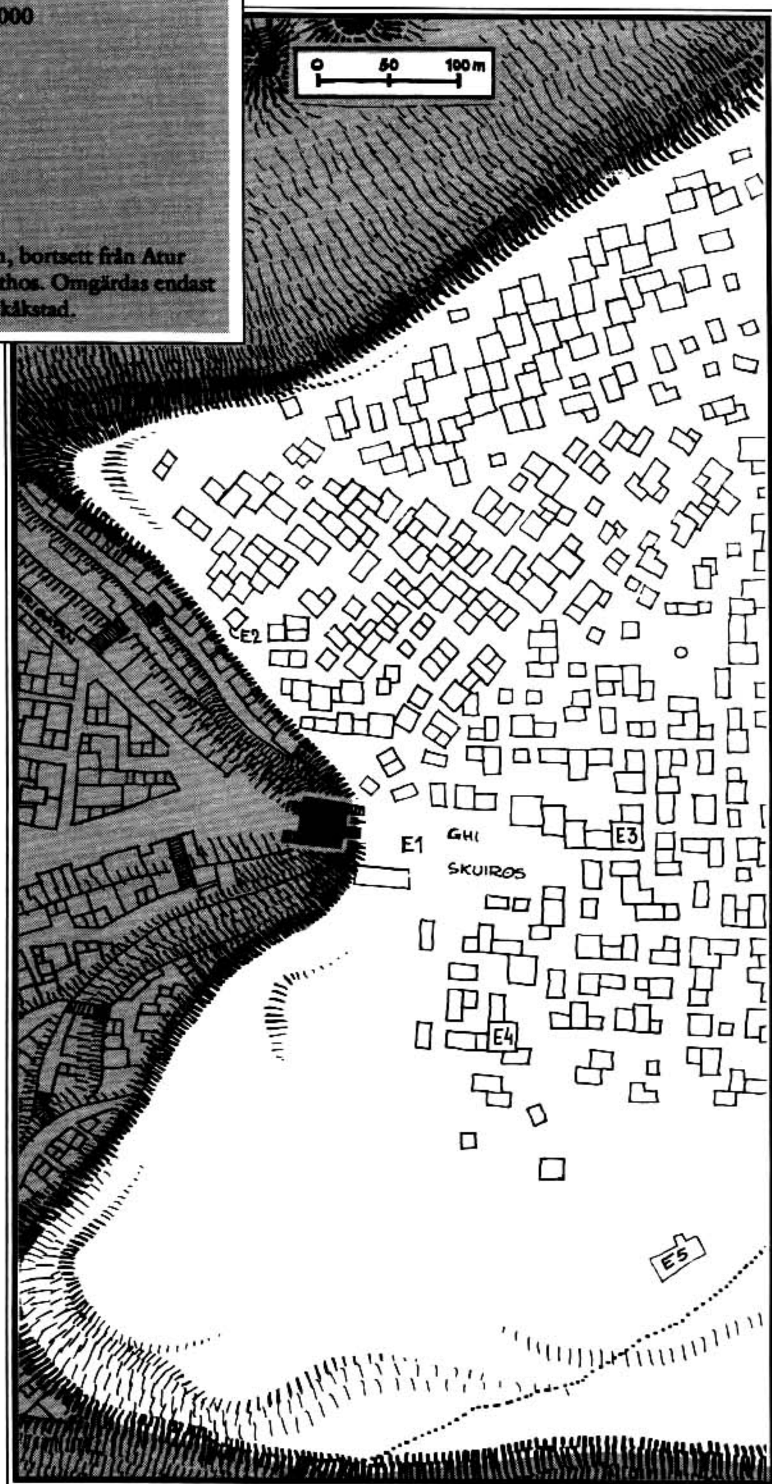
Detta etablissemang är, som namnet antyder, en bordell. Till skillnad från t ex Xavieras Boudoir, som är en närapå respektabel inrättning, framkallar nemnet Sju Synder oftast föraktfulla fnysningar hos stadens invånare. Här arbetar mellan tjugo och trettio flickor och kvinnor; antalet varierar från vecka till vecka eftersom ägaren — en hemlighetsfull man kallad Ärret — är mycket nyckfull och kan sparka ut vem som helst på gatan när som helst. Priset för en timmes "behandling" överstiger sällan 20 silvermynt och det är tveksamt om det ens är värt så mycket. Det är lite si och så med hygienen på Sju Synder och fler än en besökare har ådragit sig otrevliga sjukdomar här.

D6 — Krukmakargillet

Krukmakeri är i Krilloan ett hantverk i praktiken reserverat för underklassen. Således är krukmakargillet ganska fattigt och inte särskilt inflytelserikt, trots att antalet krukmakare är ganska stort. Gillesalen är ett enkelt trähus med bara en våning och eftersom gillesmästaren, Oberan Uthguil, inte har råd att avsätta mer än en dag i veckan åt gillets administration, står huset tomt för det mesta.

MEH-NYUR — NYA STADEN

Sammanlagt antal invånare: 3.000
Social status:
Överklass 0%
Medelklass 33%
Underklass 67%
Renhållning: Dålig
Välstånd: Mycket fattigt
Stadsvakt: Inaktiv
Brottslighet: Medel
Övrigt: Den enda del av Krilloan, bortsett från Atur Kastelli, som ligger uppe på Forithos. Omgärdas endast av en träpalissad. Till stora delar kåkstad.



ALLMÄNT

Östligaste Krilloan består av ett ganska nybyggt stadsområde som ligger uppe på kanten av den omringande förkastningen. Från början var det mest jordbrukare som bodde där, men nu för tiden är det ganska blandat med folk ur underklassen.

Rådet beslöt år 609 att omgärda Nya staden med en stadsmur och bygget av den har påbörjats, men det går långsamt. En provisorisk träpalissad finns, men den är inte särskilt skyddande. Den är bara tre meter hög och bevakas ganska dåligt.

I den Nya staden finns det en massa hyddor och ruckel till hus. Detta ger ett slumartat intryck, och många som bor där är också fattiga och sysslolösa. Området håller på att planeras och man har försökt röja bort alla ruckel och förvisa folk som inte har något där att göra, men nya träkåkar växer upp nästan lika snabbt igen. De flesta nybyggda husen är en- eller tvåvåningshus byggda i trä (virket hämtas från djungeln). Området är ett utpräglat bostadsområde och den affärsverksamhet som bedrivs här är enbart sådan som krävs (bagare, slaktare, fiskhandlare, etc.). Det finns några lokaler som fungerar som tavernor i brist på annat, men i övrigt är nöjeslivet helt dött.

Ett kolossalt trapphus är byggt i en klippskreva vid förkastningskanten och gör det möjligt för invånarna att nå de övriga stadsdelarna i Krilloan. Den är vid det här laget ganska gammal och inte helt ofarlig att använda. Planer finns på att bygga en underjordisk gång genom berget för att ersätta trappan, men Meh-Nyur-borna är inte tillräckligt inflytelserika (läs: rika) för att det skall bli av. Man får nöja sig med en långsamt växande stadsmur så länge.

Vad gäller renhållning, bevakning och nattbelysning är det ganska dåligt ställt med detta. Det finns inga kloaker eller latrintömmare, utan avfall slängs nedför Forithos åt söder. Stadsvakten har ett vakttorn och en provisorisk barack i anslutning till trappan, men man patrullerar inte gatorna utan låter invånarna sköta sådant själva. Armégarnisonen i Reahir ignorerar dessutom fullständigt invånarna i Meh-Nyur i väntan på att en riktig stadsmur uppförs. I praktiken finns det därför inget rättsväsende i Meh-Nyur. Rörande nattbelysningen består denna av månen, som dock, om detta är någon tröst, lyser betydligt kraftigare här uppe än nere i den ofta dimhöljda gryta där övriga staden ligger. Det är faktiskt en mycket vacker vy, när man en tidig, kall morgon står uppe i Meh-Nyur och ser ned över Krilloan, där endast de högsta tornen, enstaka skorstenar och en del skeppsmaster sticker upp över molntäcket.

Skogshuggare, jordbrukare, styckare, slaktare, repslagare, vagnbyggare, tunnbindare och träsnidare är de vanligast förekommande yrkena bland Meh-Nyurs invånare, som till stor del består av solunier av olika nationaliteter. Fram till för ett tiotal år sedan fanns ett stort arméläger i anslutning till Reahir (Forithos användes som exercisplats), men i och med en omorganisering 604 flyttades denna till det betydligt mer centrala och välskötta Rekas.

VIKTIGA PLATSER

E1 — Trapptorget (Ghi Skuiros)

Inte så mycket ett torg som en periodvis lerig gräsplätt, men platsen används likväl som marknadstorg av Meh-Nyurs invånare. Varje mundesdag hålls en alltid välbesökt marknad, men kräsna shoppare har inte mycket att hämta där. Det som bjuds ut är nästan uteslutande basvaror av ganska medioker kvalitet, även om priserna naturligtvis är avsevärt lägre än på Ghi-Mehlen. Trapptornet, som förbinder Meh-Nyur med Meh-Esali, står vid kanten av Ghi-Skuiros, liksom den barrack som hyser tornets vaktstyrka.

E2 — Tym Trubaduren

I detta nedgångna träruckel bor Krilloans mest bohemiske - och bäste, enligt vissa — trubadur, Tym Joderill. Tym lyckas alltid göra av med de pengar han tjänar på vin och kvinnor (sången står han ju själv för...), men är inte särskilt olycklig för det. Han sitter ofta på baksidan av sitt hus sent på kvällarna, blickar ut över sitt insomnade Krilloan och sjunger en visa eller två, ackompanjerande sig själv med sin illa medfarna luta.

E3 — Fattighus

I städer av Krilloans storlek är den sociala utslagningen alltid mycket hård. Det bildas alltid ett skikt människor som inte har möjlighet att försörja sig själva. Därför startade abbeddissan för nunneorden S:ta Elania detta fattighus för snart två år sedan, med ekonomiskt bistånd från den caddiska bontisålen för Den Lysande Vägen, Nikodemus Händig. Fattighuset är för närvarande hem åt drygt sjuttio utblottade människor, varav mer än sjuttiofem procent är gamlingar. De är oerhört tacksamma mot abbeddissan och hennes nunnor, även om deras levnadsvillkor — trots all hjälp — knappast kan kallas för drägliga.

E4 — Flinke Zebors Garveri

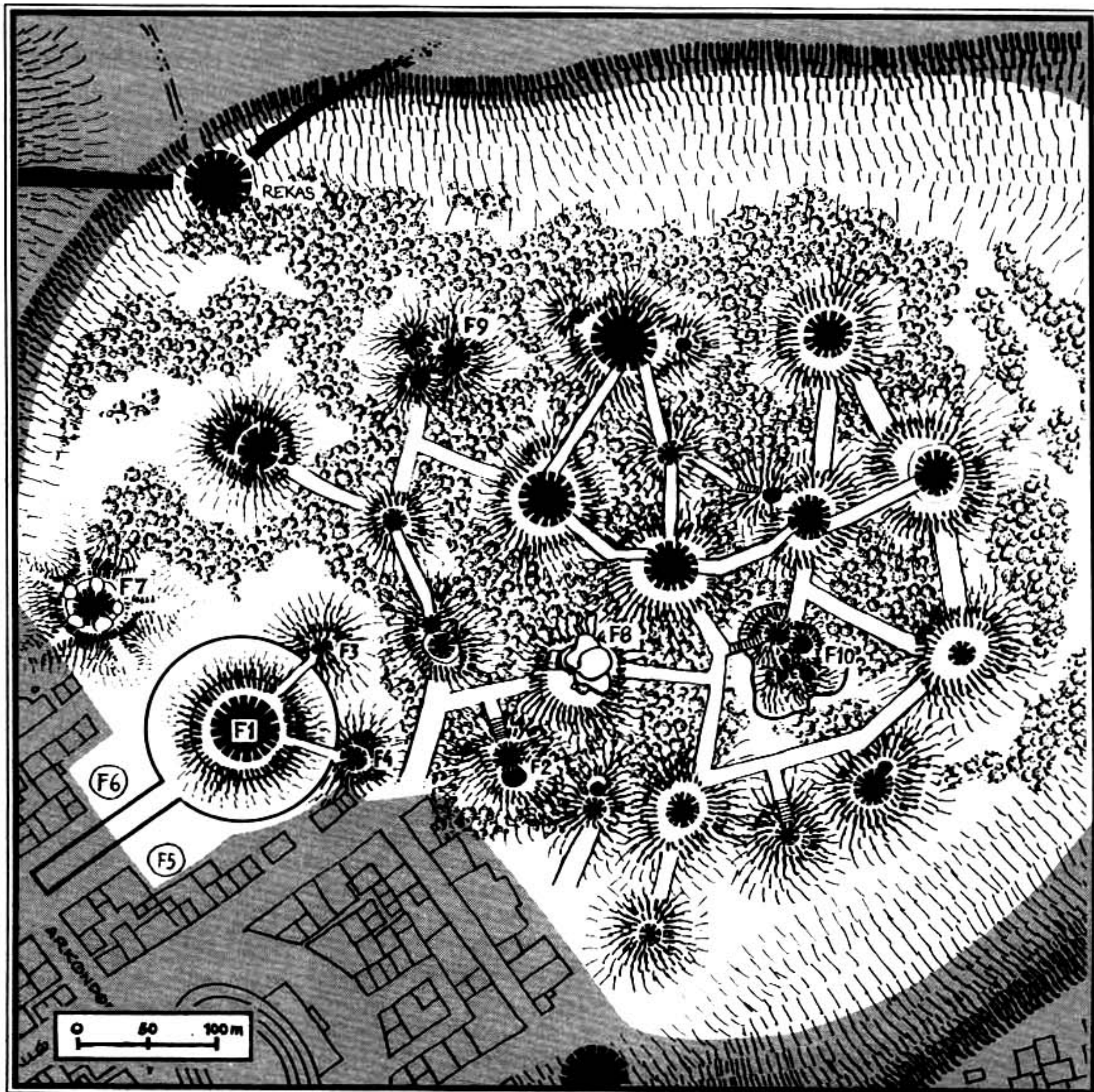
Efter att Zebor Munchins värste — och ende — konkurrent i garveribranschen blev tvungen att slå igen efter en mystisk brand, har Zebors affärer börjat gå riktigt bra. Tidigare ville få människor köpa hans varor på grund av ihärdiga rykten, som påstod att Zebor skulle ha en uppgörelse med krematoriet om "råvaruleveranser". Även om dessa rykten aldrig verifierades, kan det ännu hända att föräldrar skrämmer sina olydiga barn med att de kan hamna i Zebors garveri om de inte sköter sig. Garveriet drivs av Zebor själv, hans fyra bröder och några av deras fruar och söner och de bor allesammans i samma hus; ett enkelt trähus i Meh-Esali. Zebor och hans bröder är allesammans rejält slemmiga individer, som inte skulle dra sig för att överträda både en och annan lag i profitens namn.

E5 — Krematorium

Detta är platsen där de flesta krilloaner hamnar efter döden, åtminstone tillfälligt. I tio dygn före kremeringen ligger liken avklädda på stenbänkar i en stor sal till allas åsyn. Där ligger alltid 2T10 halvruttna lik. För att lindra stanken brukar kropparna spolas ett par gånger per dag, vilket fått till följd att en hel del kroppsvävnad släppt från benen. En oförberedd eller känslig person som kliver in i denna sal får slå ett slag på Skräcktabellen. Askan förpackas i små märkta krukor som överlämnas åt den dödes anhöriga. Om den döde saknar anhöriga eller om de inte vill ta emot askan, sprids den för vinden (det mesta hamnar på marken utanför krematoriets bakdörr). Det händer att skrupellösa krematoriechefer säljer felfria kroppar till nekromantikerna på Tannatopol (se nedan) för höga summor.

MEH-SYLFHIN — LUFTÖARNAS STAD

Sammanlagt antal invånare: 500 (Ordo Magica ej medräknad)
Social status:
Överklass 100%
Medelklass 0%
Underklass 0%
Renhållning: Mycket god (på botten; obefintlig)
Välstånd: Mycket rikt
Stadsvakt: Obefintlig ("infarterna" vaktas dock; i själva bostäderna finns privata livvakter)
Brottslighet: Mycket låg
Övrigt: Bostäderna i området är byggde ovanpå och inuti 26 st upp till 200 meter höga stenpelare.



ALLMÄNT

Ovanpå stenstoder av gamla öar ligger stadens rikaste residens och blickar ned på staden nedanför dem. Invånarna i staden ser i sin tur upp till de lummiga, hängande trädgårdar och mystiska hus som ligger högt ovanför deras huvuden och betraktar dem med dels respekt, dels med misstänksamhet. De allra mäktigaste magikerna, mest lyckosamma köpmännen och stadens styrande personligheter (som inte har sin hemvist i slottet) bor här och lever ett isolerat liv och slipper den övriga stadens befolknings förkastliga och smutsiga leverne.

Det finns 26 stycken luftöar, alla bebyggda, men i vissa fall har man även byggt hus på stenstodernas sidor eller på hängbroar mellan tre eller fyra öar. Mellan öarna finns också hängande trädgårdar och en del vanliga gångbroar. På bottnen mellan öarna är marken extremt oländig och totalt obeboelig om man eftersträvar någon form av bekvämlighet. Den består mestadels av stora, vassa klippblock, men man måste dessutom se upp för allt skräp och bråte som tjänarna där uppe slänger ned. De enda som bor här nere är hemlösa och utstötta som livnär sig på de sopor som kastas ned från de rika bostäderna 100-150 meter upp. Dagtid kan dessa skaror bli ganska stora, eftersom det alltid finns visst hopp om att finna en bortkastad eller tappad ring eller juvel. Det händer även att tjänare och slavar uppe i Meh-Sylfhin avsiktligt slänger ned värdesaker som de vet att deras herrar ändå inte kommer att sakna. Om en sådan "komplott" (som ofta är en uppgörelse mellan tjänare och tiggare) upptäcks, resulterar det så gott som alltid i att tjänaren själv är nästa objekt som trillar ned — värdesakerna är betydligt dyrare än en ny slav.

De flesta husen är byggda som egna små miniatyrslott med många tinnar och torn, kupoler och spiror, pelare och terasser samt verandor och balkonger. De förekommer i många olika färger, och kupolerna och spirorna är gärna förgyllda med silver, pärlemor eller guld. Husen ligger ofta i exotiskt lummiga trädgårdar med mängder av väldoftande och färggranna blommor. En av stenpelarna har skulpterats helt och hållet till att föreställa en vacker, naken kvinna, medan en annan har huggits till att se ut som en gigantisk trädstam. De som bor här är rika, och det märks.

Den största av alla Meh-Sylfhins stenstoder står nästan mitt i "mynningen" mot staden i den damm som utgör slutet på Algur-Ostromos. I denna inryms magikerakademin Ordo Magica, en av Ormsjöområdets största magikerakademier. I tornets 76 våningar bor, forskar och studerar närmare 1.100 magiker, de flesta ganska duktiga.

Alldeles framför Ordo Magicas torn, som är närmare 220 meter högt, ligger två mindre pelare (omkring 70 meter höga) på var sida av kanalen. Mellan dessa torn uppträder det ständigt blixtar och andra ljusfenomen i alla möjliga och omöjliga färger. I tornen bor de halvgalna elementarmagikerna Idhrofin och Tachax, som de senaste 50 åren legat i fejd med varandra och därför försöker spräcka varandras torn med magi. Ingen av dem har dock lyckats hittills, och Rådet och Ordo Magica låter det hela förnöjt pågå eftersom det är en populär sevärdhet som kan ses från hela Krilloan.

Det finns flera sätt att ta sig till en bostad i Meh-Sylfhin. I ytterdelen, närmast staden, är det vanligast att man hissas upp av en privat vinschanordning driven av slavar. I de inre delarna är det dock ganska svårt att ta sig fram till foten av pelarna, så man får använda hängbroar som leder från andra pelare närmare staden. Det finns dessutom två rejäla fällbroar från fästningarna Rekas och Molug, samt ett halvdussin enkla repbroar mellan Forithos och de yttersta öarna. Dessa är oftast stängda på magisk väg eller bevakade av privata vakter.

VIKTIGA PLATSER

F1 — Ordo Magica

Det sjuttio våningar höga, cylinderformade (diameter 50-60 meter) torn som inrymmer Ordo Magica är uthugget ur den största av de 26 stenstoder som finns i Meh-Sylfhin, och är rikt utsmyckat såväl in- som utvändigt. Kanalen Algur-Ostromos leder från hamnen spikrakt upp mot tornet, där den slutar i en cirkelrund damm. Förgyllda, inkarvade magiska runor täcker hela tornets fasad och formar ett magiskt sigill som skyddar byggnaden mot yttre våld och naturens framfart. Från takvåningen hänger flera meter långa blomsterrankor och örter. Entrén är en en våning hög sidobyggnad på "fastlandet" sydväst om tornet. Där anhåller man om tillträde hos Portens Mästare (eller hans ställföreträdare) och genomgår en magisk mental kontroll för att kontrollera att man inte har onda avsikter gentemot Orden. Om man accepteras tillträde teleporteras man in till bottenvåningen där Tornets Mästare (eller hans ställföreträdare) möter.

De sjuttio våningarna ovan jord och sex under jord binds samman med ett hisschakt, 7 meter i diameter. Själva hissen fungerar med hjälp av kraftig magi. När man kliver ut i hisschaktet (ej att rekommendera för känsliga personer) fångas man i luften. Om man högt uttalar namnet på den person man söker eller den våning man ska till glider man dit med en hastighet av ungefär 2 meter i sekunden. Hastigheten går att öka eller minska efter eget tycke, och man kan förflytta sig i sidled hur man vill. Flera personer kan glida upp respektive ned på samma gång. För att använda hissen krävs muntligt tillstånd från Tornets Mästare eller någon av hans medhjälpare.

Ordens sjutton Mästare äger en till tre våningar var i tornet, utom elementarmagikerna, som har åtta stycken. Där lever, forskar och undervisar de. Våningarna är utformade och inredda efter Mästarnas personliga tycke och behov. De övriga 36 våningarna upptas av bostäder för noviserna, lässalar, det magnifika biblioteket, matsalar, studerkammare, skrivsalar, meditationskammare, arkiv, förråd, etc.

Våningarna är fördelade på följande sätt:
(-6) — (-4) - Nekromantins cirklar
(-3) — (-1) - Förråd
1 (botten) -- Entré
2-4 ----------- Animismens cirklar
5-6 ----------- Tornets Mästares cirklar
7-8 ----------- Böckernas Mästares cirklar
9-16 --------- Bibliotek
17-19 -------- Arkiv
20-27 -------- Läs- och skrivsalar
28-37 -------- Bostäder
38 ------------ Matsalar, förråd, kök
39 ------------ Harmonismens cirkel
40 ------------ Röstmagins cirkel
41 ------------ Drakmagins cirkel
42-44 -------- Symbolismens cirklar
45-46 -------- Jordens och mörkrets cirklar
47-48 -------- Vattnets och köldens cirklar
49-50 -------- Eldens och värmens cirklar
51-52 -------- Luftens och ljusets cirklar
53-54 -------- Illusionismens cirklar
55 ------------ Stavmagins cirkel
56-57 -------- Häxkonsternas cirklar
58-59 -------- Demonologins cirklar
60-62 -------- Spiritismens cirklar
63 ------------ Krigsmagins cirkel
64-66 -------- Mentalismens cirklar
67-68 -------- Portarnas Mästares cirklar
69-70 -------- Ordensmästarens cirklar

F2 — Jesefaels palats

Se äventyret *"Fiender av Begynnelsen"*

F3 — Transportörernas gille

Transportörernas gille, grundat år 570 av ärkementalisten Tropokin Mel'makki, är inte ett gille i egentlig bemärkelse. Det är snarare en transportfirma. "Gillet" sysslar nämligen med att på magisk väg transportera människor med välfyllda börsar mellan Krilloan och någon av de platser där gillet är etablerat; närmare bestämt Kiorsham, Nifaria, Theon, Vestaria samt Abn Haza. Byggnaden där denna verksamhet försiggår är ett cirka 50 meter högt torn, beläget vid dammen i slutet på Algur-Ostromos och anslutet till Ordo Magicas torn med en smal bro. Från denna bro leder en trappa på tornets utsida upp till översta våningen, där själva entrén är belägen. Transportfaciliteterna (som beskrivs närmare på annan plats) är lokaliserade på översta våningen medan övriga våningar är bostäder åt gillets medlemmar. Inkvartering kan ordnas för långväga gäster i något av de vakanta rummen.

F4 — Ereth Zabelas förläggning

Detta är alltså byggnaden där det fruktade Sabeltandsgardet håller till, när de inte är i tjänst. Förläggningen består av ett enda torn med tio våningar, som är fördelade enligt nedan:

1 ..... Samlingslokal, smedja, rustkammare och förråd
2-9 . Inkvartering för två soldater samt en kalfaktor på varje plan
10 ... Gardeskaptenens våning
Tak . Skyttevärn med arbalest

Ett schakt liknande det som återfinns i Ordo Magicas torn, gör det möjligt att ta sig från våning till våning, med den skillnaden att den här magiska "hissen" har en spärr: den fungerar inte om "passageraren" bär vapen. Alla besökare som vill komma förbi bottenvåningen måste lämna kvar sin portabla arsenal.
Förutom denna byggnad disponerar Ereth Zabelas också ett stall i Meh-Achladi, där gardets stora, ståtliga hästar står.

F5 — Idhrofins torn

Denna byggnad, konstruerad som en fyr, är den excentriske elementarmagikern Idhrofin Vitskägges hem och sanktum. Tornet har bara sju våningar, vilka samtliga har mycket högt i tak och är mycket ljusa — Idhrofin är nämligen besatt av allt vad ljus heter. Denna besatthet har sitt ursprung i en mycket traumatisk händelse som inträffade för mer än tjugo år sedan, då Idhrofin var elementarmagins mästare i Ordo Magica. Ett olyckligt experiment, utfört av kollegan Tachax, ledde till att Idhrofin tillfälligt förlorade förmågan att uppfatta solljus. Detta satte djupa spår i hans själ och utlöste ett synnerligen långvarigt och häftigt gräl mellan honom själv och Tachax, vilket i sin tur ledde till att Idhrofin avsattes från sin post. Ända sen dess har han legat i en bitter fejd med Tachax och knappt lämnat sitt torn. De båda för ett veritabelt krig mot varandra och de mäktiga magiska krafter de släpper lös resulterar i ett våldsamt ljusfyrverkeri, som har blivit stadens kanske främsta sevärdhet.

F6 — Tachax torn

Här bor och verkar den trakoriske elementarmagikern Tachax Tarbonax, Idhrofin Vitskägges ärkerival och svurne fiende. Tornet är uppdelat i tolv våningar, vilka samtliga är mycket egensinnigt inredda. Tachax har rest mycket och samlat på sig allsköns märkliga ting från hela Altor. Han är mycket förmögen, men pengar betyder ingenting för honom. Hela hans tillvaro är sedan många år tillbaka upptagen av kampen mot Idhrofin. De har kommit att stå för olika principer inom ärkemagin; Idhrofin försöker bevisa ljusets elementariska överlägsenhet och Tachax är fast besluten att bevisa att ljus inte är annat än frånvaron av mörker och att det är mörker som kväver ljus — inte ljus som skingrar mörker. Deras intellektuella resonemang kring dessa idéer är närmast obegripliga för vanliga människor.

F7— Örtakademin Höstlövet

"Höstlövet" är både ett sorts apotek för örter och droger och en skola, där allt lärs ut som finns att veta om

dekokter, naturmediciner, läkeörter och så vidare. Akademins klientel består till största delen av magiker, som har bruk för dess varor och tjänster i sin yrkesutövning. Tornet är utformat som ett jättelikt träd och är synligt ända från Ghi-Mehlen. Små plattformar, överväxta av lummiga träd och buskar, utgör tornets "krona". Apoteket, som upptar de fyra nedersta våningarna, drivs av den före detta animisten Igruine Ozemeldigon. Hon är enormt kunnig på sitt område, och de örter eller droger som hon inte har är antagligen inte värda att skaffa. Igruine har givits i uppdrag av Ordo Magica att granska ört- och droghandeln i Krilloan och har befogenhet att kalla in Sabeltandsgardet vid behov. De sju våningarna ovanför apoteket tillhör örtakademin. Den sköts av Quizil, en extremt intelligent skogsalv; Mordelyn Mörkhätta, en hemlighetsfull niferländska med en silverring tatuerad runt höger öga och Tyrm Eldriss, en krum gammal gubbe som påstår sig komma från Cereval. Tillsammans utgör de en formidabel kunskapsbank och är utan tvekan Krilloans främsta auktoriteter på droger och örter, möjligen undantaget Mildred Yeovil. Allihop bor i tornets fyra översta våningar.

F8 — Zots Torn

Besökare i Krilloan kan inte undgå att se det här tornet — det är nämligen skulpterat i sin helhet som en naken kvinnokropp, stående i kontrapost med båda fötterna ihop. Ägaren heter Zot och är en mycket säregen figur. Han är ursprungligen animistmagiker, men har för länge sedan slutat förkovra sig. Numera är han bara en mycket välbärgad före detta äventyrare, med många långa resor och äventyr bakom sig. Han har ganska billig smak, vilket om inte annat märks på hans bostad, men har haft råd att kosta på sig i princip vilka excesser som helst. Varenda en av de tjugofyra våningarna i hans torn är överbelamrad med värdesaker, kuriosaföremål, troféer och souvenirer från hela vida världen — mest från Ereb. Han har en tjänarstab bestående av fyra flinka ankor, som gnabbas oavbrutet när Zot inte är i närheten. Dessutom håller han sig med ett tiotal konkubiner. Då och då kommer Zots forna äventyrarkompanjoner och besöker honom och ibland drar de allesammans ut på en tripp, för att återuppliva gamla minnen. När Zot inte är hemma, tillbringar han mesta delen av sin tid på värdshuset Grå Månen i Meh-Mitzur, där han är stamgäst.

F9 — Den Magiska Malströmmen

Bakom detta egendomliga namn döljer sig ett magikerkollektiv, bestående av tretton magiker — en från varje magiskola. De har alla det gemensamt att de ogillar Ordo Magica och dess "magimonopol". Kollektivets magiker delar uppfattningen att Ordo Magica inte stimulerar till nytänkande utan strömlinjeformar och utslätar all forskning. Målsättningen med Malströmmen är att dess medlemmar skall kunna bedriva ohämmad utforskning av de okända, mest kraftfulla energierna i varje magiskola. Naturligtvis leder detta ofta till ganska okontrollerade resultat, och Malströmmens tre ihopbyggda torn är som en följd därav ganska ärrade och slitna av alla lössläppta energiströmmar i deras omgivning. Det behöver väl knappast sägas att Ordo Magica tar å det bestämdaste avstånd från kollektivet och utövar ett visst propagandaarbete i förebyggande syfte. Det har till och med hänt att man har bussat Sabeltandsgardet på dem. Malströmmens magiker tar inte gärna lärlingar, eftersom man helt går upp i sitt eget forskande och experimenterande. Frågan är om en lärling verkligen skulle kunna tillgodogöra sig någon kunskap hos dessa extremister — många av dem är redan en bra bit på väg mot fullständig sinnessjukdom. Kollektivets främste magiker, spiritisten Bezelrud, är sedan ett halvår tillbaka besatt av en kaotisk ande, som håller hans själ fången i ett andeplan bortom vårt medvetande. Anden har dock inte ännu lyckats överta kontrollen av Bezelruds kropp, eftersom denne fortfarande kämpar emot, men när det sker vet ingen vad som kan hända...

F10 — Aquebethiks Vattentorn

I detta torn, som är byggt som fem ihopsittande cylindrar i trappstegsformation, bor vattenelementarmagikern Aquebethik. Hans bostad kan liknas vid en enda stor fontän, för från den högsta av de fem cylindrarna kastar sig åtta undiner lekfullt ned mot de lägre nivåerna och bildar ett ständigt forsande vattenfall. Undinerna är bundna till tornet av Aquebethik och har egentligen ingenting emot det — de trivs alldeles förträffligt med att leka vattenfall. Aquebethik själv, som är en av Ordo Magicas kunnigaste elementarmagiker, är sällan hemma, men hans stora familj — cirka 50 personer — kan ofta ses ute på någon av de många terasserna som skjuter ut från tornet, där de gärna sitter och njuter av utsikten.

MEH-PHOE — GAMLA STADEN

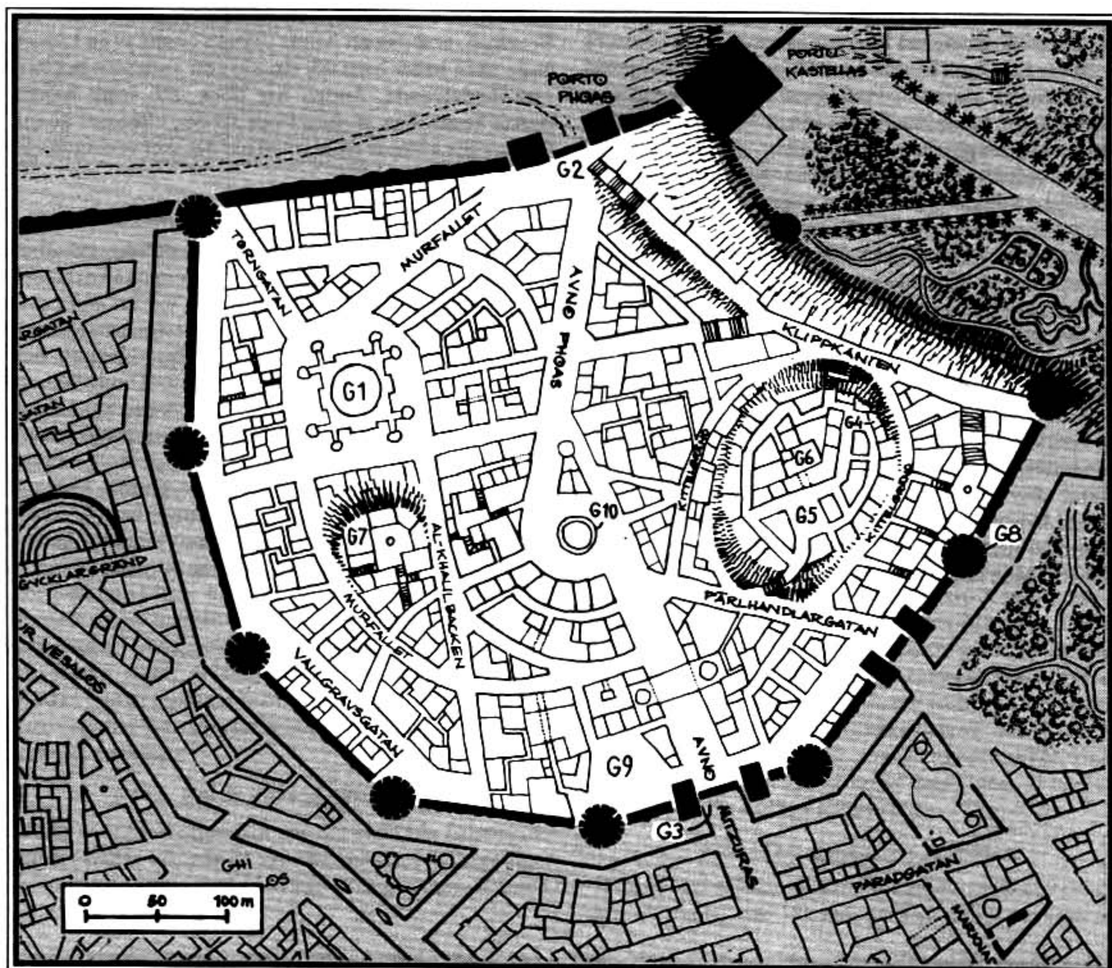
Sammanlagt antal invånare: 5.000
Social status:
Överklass 15%
Medelklass 40%
Underklass 45%
Renhållning: Dålig
Välstånd: Medel
Stadsvakt: Inaktiv
Brottslighet: Medel
Övrigt: Stadsdelen är till stor del förfallen och obebodd. Befolkas huvudsakligen av magiker, studenter och kulturella. Rasrisken är på sina håll mycket hög.

ALLMÄNT

Krilloans ursprungliga stadskärna är det som i dag kallas för Meh-Phoe, Gamla staden. Den omges av en vallgrav och en bitvis raserad stadsmur och det finns två broar som leder in till den från de övriga stadsdelarna. Stadsdelen utgörs av ett virrvarr av gamla byggnader, konstruktioner, torn, vägar, tunnlar, gränder och prång, nischer, broar och snurriga gator och trappor som leder upp och ned och överallt.

Vid första ögonkastet kan man lätt tro att Gamla staden är byggd på en kulle, men så är det inte. Staden är byggd på sig själv. Gamla byggnader har inte rivits, utan nya hus står uppstaplade ovanpå gamla grunder, och i stället för att forsla bort stenhögar från ruinhusen har man hjälpligt plattat till allting och byggt ovanpå. De flesta byggnaderna är vackert utsirade, märkta av gammaldags konstnärlighet och känsla för det visuella. De äldsta byggnaderna härstammar från den tid då varje byggnad skulle vara ett konstverk i sig; då byggherrarna tävlade om att bygga de mest komplicerade och utsmyckade husen. Staden är dessutom fylld av obelisker, statyer och andra ofunktionella utsmyckningar utmejslade i mjuk sandsten.

Här bor det en samling underligt folk, som konstnärer, dansare, avdankade äventyrare, magikerstudenter, författare, musikanter, mystiker, gycklarfolk, diktare, m.



fl. Anledningen till att dessa bor bland de fallfärdiga byggnaderna är att Meh-Phoe äger en gammaldags charm och mystik som tilltalar den sortens människor. Kaotiska konstruktioner, finurliga vinklar, förvridna torn, meningslösa statyer och fiffiga tunnlar samt broar och gator som inte leder någon vart är en spännande och hemlighetsfull tillvaro. Självklart bor det en hel del vanligt folk där också, och det finns en del hantverkare och affärer, men långt ifrån i samma utsträckning som i andra delar av staden.

I det stora hela får besökare i Gamla staden en känsla av att den är övergiven och enbart ruvar på säregna kvarlevor av svunna tider. Känslan av övergivenhet är inte helt obefogad eftersom rasrisken är ganska stor. Det är inte allt för ovanligt att hela marken skakar av att någon gammal byggnad eller gata rasar ihop i en hög av damm. En annan orsak till att det är få personer som vill bo där är den mystik som vilar över stadsdelen, en mystik som tilltalar vissa men upplevs som skrämmande av andra. Mystiken har sina rötter i att det redan under tidig ålder bodde magiker här, och deras magiutövanden har tveklöst satt sina spår. Många av byggnaderna och de underligaste konstruktionerna har formats av magi och det finns folk som påstår att staden borde ha rasat samman för länge sedan om det inte vore för att resterna av de magiska krafterna håller dem samman.

En sägen om Meh-Phoe hävdar att det någonstans finns en förtrollad gata som leder till alla andra gator i staden. Några säger att den leder till alla världens andra gator, en brygga genom tid och rum som kan föra en till vilken plats som helst. De mäktiga magikerna i Ordo Magica menar att en sådan gata måste vara utrustad med enormt kraftfulla Teleporterings-besvärjelser, så om sägnen vore sann skulle de för länge sedan ha kunnat lokalisera den. Påstår de...

Kloaksystemet i Gamla staden är äldre än det som uppfördes efter den Stora branden, och på många ställen har brunnarna blockerats av rasmassor. Trots detta är det en ren stadsdel, bortsett brån stendamm, eftersom det är ganska glest bebott och det sällan färdas djur på gatorna.

Nöjeslivet i Meh-Phoe är litet och inriktat på att tillfredsställa de udda personligheter som bor i området. Det är hit man skall gå om man vill uppleva nya, sällsamma saker; såsom överbegåvade illusionistnoviser som uppfunnit någon ny, märklig geometrisk form; långväga instrumentmakare som konstruerat ett nytt musikinstrument med en råttas urinblåsa som resonansbotten; författare och poeter som upptäckt att det finns en skönhet i Kaos när man kan spränga det naturligas gränser, etc.

De flesta av Krilloans udda minoriteter bor i Gamla staden, t. ex. de flesta halvlängdsmännen och så gott som alla alverna. Här kan de nämligen leva relativt ostört från gatornas larm och påträngande nasare; främmande företeelser för långväga gäster.

VIKTIGA PLATSER

G1 — Al-Khalil-Domen

Den mest dominerade byggnaden i Gamla staden är den enorma Al-Khalil-dômen, vars päronformade takkupol i pärlemor glänser likt en ljusröd och purpurfägad juvel i en gyllene krona. Dômen och den kult den byggdes för är sedan länge övergivna, och den fungerar i dag som en samlingsplats för akrobater, trubadurer och opiumister.

G2 — Porto Phoas

Denna port är, liksom Porto Pradar i andra änden av stadsdelen, mycket gammal och mycket vacker. Den tjänade i forna dagar som huvudinfart till staden, men den funktionen har numer ersatts av Porto Voras. Efter uppförandet av Mehir Natzack har dock alltfler börjat använda infarten genom den gamla stadskärnan igen, eftersom det är den port som är belägen längst bort från peststaden. Till skillnad från Porto Pradar har man inte avlägsnat de gamla magnifika bronsportarna, utan föredragit att stötta och förstärka valvet, men det är bara en tidsfråga innan även dessa portar måste tas bort och smältas ned. Dessvärre vågar man inte hålla båda portarna öppna utan har helt enkelt låst fast den högra (utifrån sett). Den vänstra hålls öppen från gryning till midnatt, men låses under natten. Stadsvakten håller en garnison på sex man alldeles innanför porten, men utrymmena inuti de båda sjutton meter höga tornen har bommats igen på grund av rasrisken. Dock används fortfarande bröstvärnen och trapporna upp till dem. Det vänstra tornet är bestyckat med två arbalester och det högra har vinschanordningar för att kunna hissa upp kittlar med kokande olja.

G3 — Porto Mitzuras

Genom denna port kan numera endast fotgängare passera. Dess valv är förstärkt, och därigenom delvis igenmurat, för att motverka ras. Det finns dock en garnison på tio soldater ur stadsvakten; fem vakter i vardera tornet. Eftersom Porto Mitzuras överblickar hela Ghi-Mehlen är tornen mycket noggrannt restaurerade och tillputsade, för att ge nyanlända besökare ett pampigt intryck när de landstiger vid hamnkajen. Det ståtliga Krilloan-baneret vajar ständigt från flaggstänger på båda sidor om porten, och varje dag klockan tolv blåser två trumpetare en fanfar från tornens bröstvärn. Mitt över portvalvet, sett från Meh-Mitzur-sidan, sitter en jättelik kopia av Krilloans stadssigill, skulpterat i ren jade och dekorerat med bladguld. Sigillet är ovärderligt — ingen hälare i världen skulle våga köpa det — men det har inte hindrat giriga tjuvar från att försöka stjäla det. Hittills har dock alla som försökt återfunnits döda på marken under sigillet. Det ligger nämligen en besvärjelse i det, närmare bestämt en permanent PARALYSERING E6, som utlöses vid beröring.

G4 — *Svarta Rosens Brödraskap*

Ett hemligt gömställe för demonkulten Svarta Rosens Brödraskap. Se äventyret *Vredens Dag*.

G5 — *Kitteln*

Kitteln är inte ett hus utan ett helt kvarter, som fått sitt namn av sitt läge. Kvarteret ligger nämligen i en sänka och ter sig helt enkelt som en kittel om man blickar ned över det. Kitteln är ett väldigt skumt område, med många trånga gränder, dunkelt upplysta tavernor och allsköns suspekta figurer. Förr i tiden var detta Krilloans favorittillhåll för tjuvar och andra brottslingar och det händer fortfarande att Meh-Dachaur spiller över lite av den sortens figurer till Kitteln. Mitt i kvarteret ligger opiumhålan Den Gyllene Portalen, ett ställe där man bör hålla extra hårt i börsen.

G6 — *Den Gyllene Portalen*

Krilloans mest besökta opiumhåla. Den ägs och drivs av thelguliern Hazrab El-Mahzud, en sniken och synnerligen förslagen man. Han har goda kontakter med hemlandet och är stadens störste importör av *rhas*. Det är för övrigt inte det enda han importerar. Såväl exotiska spritsorter som tyngre droger står på hans lista och han fuskar även lite i slavhandlarbranschen. I det senare fallet har han specialiserat sig på nöjesslavar, som han liksom drogerna hämtar hem från Thelgul. Själva lokalen är belägen i en källare, som nås via en trång trappa och en lång, mörk gång. Gången mynnar ut i en liten, dunkelt upplyst lokal där röken alltid ligger tät. En märkligt utformad, guldmålad portal i barens ena vägg leder in i ett jättestort källarrum, vilket är fyllt av en mängd divaner och mattor. Här försvinner Hazrabs gäster i ett rusigt töcken och många av dem kan vara borta från omvärlden i ett dygn eller mer. Inte alltför sällan återvänder de till verkligheten och finner att deras pengar har gått upp i rök på mer än ett sätt...

G7 — *Vylmers Varieté*

Vylmer Lepperding är en lustig filur, knappa fem fot kort och rund som en tunna, med ett ansikte som är ett enda stort leende. Men det är inte bara hans utseende som gör honom lustig — han har en naturlig fallenhet för att berätta skämt och rövarhistorier. Kort och gott: Vylmer Lepperding är *rolig*. Och det slår han mynt av i sin varieté, en fullkomligt oförutsägbar och hejdlöst rolig föreställning som han framför själv tillsammans med sin stora familj. Familjen Lepperding blandar burleskerier med underfundig satir, och dråpliga teaterstycken och skådespeleri med rena cirkuskonster. Föreställningar hålls tre gånger i veckan och biljetter kostar inte mindre än 20 silvermynt.

G8 — *Harpan och Lyran*

Ett av den gamla murens torn är lokal för värdshuset Harpan och Lyran, ägt av tre alver; Gibdil, Belvariel och Mykeldofin. Själva tavernan är belägen på taket och i våningen därunder. Övriga fyra våningar är inredda som gästrum — två per våning, förutom den översta, som utgör en hel svit. Allt är enkelt men förstklassigt och förvånansvärt billigt (x0.5 på priserna för inkvartering enligt Spelarboken sid III-44-46, och x0.7 på priserna för mat och dryck). All mat är helt och hållet vegetarisk. Stället frekventeras naturligtvis mest av alver, men de kvällar då Mykeldofin spelar harpa och Belvariel sjunger på takterassen, brukar klientelet vara mer uppblandat. De icke-alviska gäster som kommer till Harpan och Lyran prisar framförallt Gibdils egenhändigt bryggda äppelcider.

G9 — *Tänkartorget (Ghi —Filasiphos)*

Ett litet oansenligt torg, beläget intill muren. Här samlas de politiskt, teologiskt och filosofiskt lagda krilloanerna och diskuterar. Vanligen finns här också en och annan talare, uppflugen på en fisklåda eller dylikt, spridandes sina idéer och åsikter till de som ids höra på. Under RhabdoRhinn är det som mest folktätt; då kan flera hundra stå och trängas här. Det är vid de tillfällena som ett besök på Ghi-Filasiphos är som mest givande, eftersom variationen på talarna då är störst. Politiska uppviglare varvas med flummiga religionsteoretiker, bitska satiriker och rena knäppskallar.

G10 — *Kristallfontänen (Neroh Krillios)*

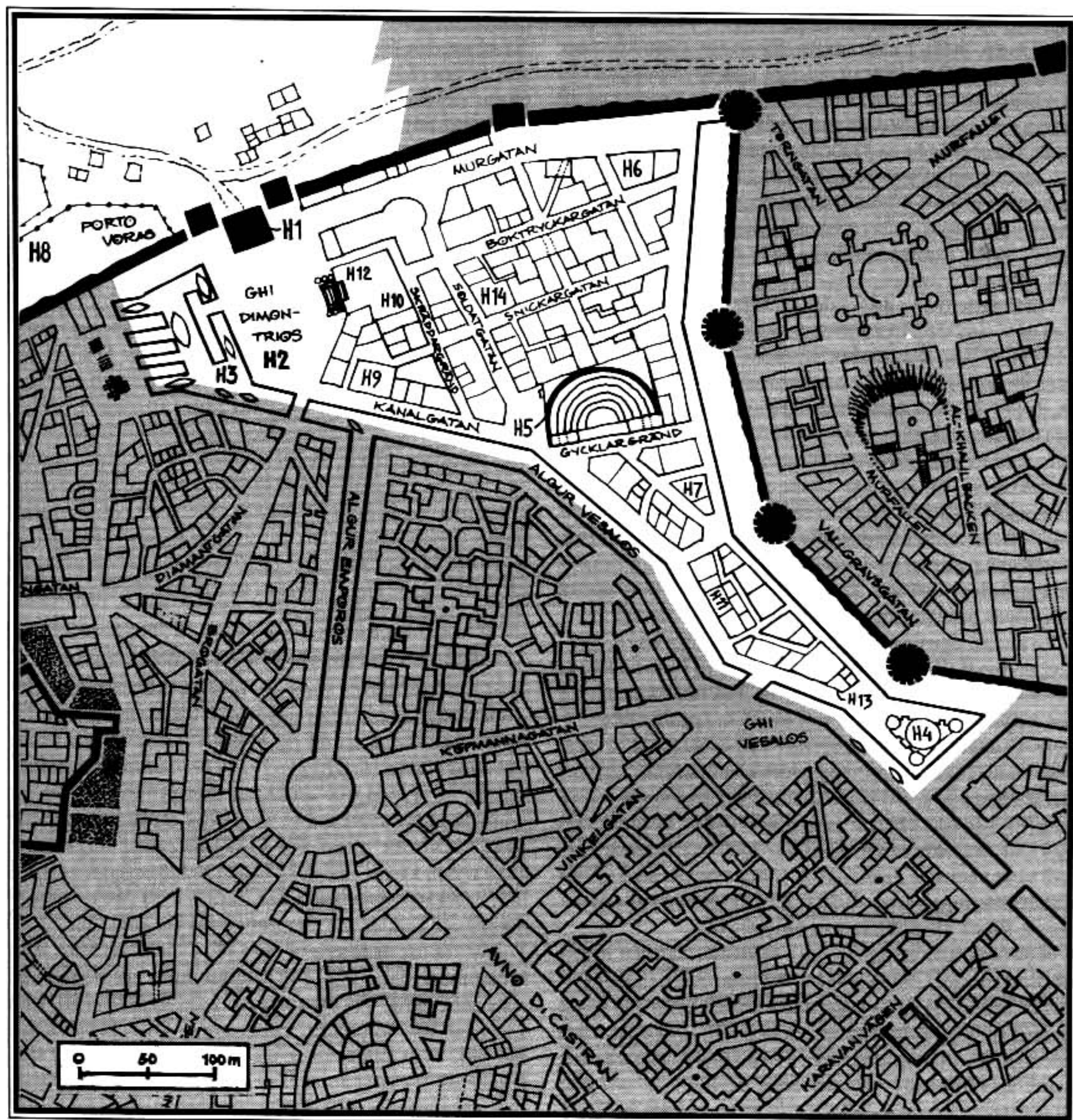
Denna lilla fontän är belägen mitt i Meh-Phoe och är ett av Krilloans vackraste och mest underskattade konstverk. Den är gjord helt i kristall och har formen av tre stora, graciöst sensuella vågor, vilka lyfter upp en späd sjöjungfru. Hon håller en vacker snäcka och ur snäckan sprutar azurblått havsvatten i en båge, som fortsätter i de tre vågornas riktning och dalar ned i fontänen. Det ryktas att flickan som stod modell för sjöjungfrun dränkte sig i fontänen, när hon insåg att hon resten av sitt liv skulle bli jämförd med den i alla avseenden perfekta, förskönande avbilden av henne. Konstnären som gjorde fontänen, Jefakiel Kattöga, blev själv så tagen av fullkomligheten i sin skapelse, att han beslöt sig för att aldrig skapa igen. Han är numera en gammal man, som gärna sitter och läppjar på en mugg vin på den intilliggande tavernan Snäckskalets uteservering, och betraktar det fallande vattnet. Han är en mycket god berättare, och därför kan man ofta se Jefakiel omgiven av en skock ungar, som uppmärksamt lyssnar till de sagor och legender han återger för dem.

G11 — *Sankta Elanias Kloster*

Detta oansenliga lilla kloster är hem åt Sankta Elanias nunneorden, en orden tillhörande den caddiska förgreningen av Den Lysande Vägen. Nunnorna i klostret är tjugo till antalet och arbetar med välgörenhet — man driver bl a fattighuset uppe i Meh-Nyur. Abbeddissan heter syster Minodriel och är en högrest, mild men ändå karismatisk 53-åring som dedikerat sitt liv åt att lindra fattiga människors lidande. Hon har lyckats övertala bontisålen Nikodemus Händig att "sponsra" ordens verksamhet och gör kort och gott en jätteinsats för Krilloans utslagna.

MEH-VESALI — VÄSTRA STADEN

Sammanlagt antal invånare: 6.000
Social status:
Överklass 6%
Medelklass 78%
Underklass 16%
Renhållning: God
Välstånd: Medel
Stadsvakt: Medel
Brottslighet: Medel
Övrigt: Bebos till stor del av hantverkare och köpmän.



ALLMÄNT

Området mellan Västra kanalen och Gamla staden kallas allmänt för Meh-Vesali, Västra staden, och är ett typiskt välordnat "medelklassområde" i likhet med Meh-Achladi. Kanalerna och den Gamla stadens vallgrav kantas liksom överallt annars i staden av stora magasins- och butiksbyggnader, vanligtvis två till tre våningar höga och med platta trappgavelsfasader. De flesta byggnaderna är uppförda i sten eller korsvirke och har skiffer-, tegel- eller i enstaka fall halmtak. I västra delen av området ligger Norra porten och i anslutning till denna en större armégarnison och en mängd kamel-, alpacka- och häststallar.

Intill Norra porten ligger också Ghi Dimontrios ("Diamanttorget") och De sjösjukas hamn ("Ilmani Bhuhuerpa"); en livlig handelsplats för varor som kommer landvägen utifrån (främst ädelträ och livsmedel). Från den lilla hamnen fördas varorna via Algur Vesalos ut till övriga delar av staden. Handelsplatsen fungerar även åt andra hållet; här finns Krilloans största kreatursmarknad och en mängd uthyrare av riddjur. Priserna hos uthyrarna ligger extremt högt (3-4 ggr det man är van vid från andra områden), eftersom det är ganska vanligt att djuren aldrig kommer tillbaka efter en färd genom berg och djungel.

I östligaste delen ligger det väldiga Baharmintemplet, som med sina tre päronformade takkupoler och märkliga arkitektur helt dominerar området kring de två stora kanalförgreningarna. Den religion som uppförde templet, det thelgulska Zahin Yahal-prästerskapet, dominerar inte längre i Krilloan, men templet är ändå ganska välbesökt av personer som förundras över den märkliga arkitekturen, de utsökta freskerna och de betagande glasmosaikfönstren. Symbolister från hela världen har länge studerat de kalligrafiska mönstren och invecklade mosaikerna, eftersom det ryktas att de inrymmer flera av de symboler som ger Zahin Yahals prästerskap sådan makt över befolkningen i Thelgul.

En annan dominerande byggnad är amfiteatern, uppförd av den trakoriske hovskalden Wolmo Emondolos år 594 efter det att han blivit förvisad från Atur Kastelli för sina burleska skämt om storvesirens kroppsliga företräden. Teatern är alltid mycket välbesökt, och i dess omgivning rör sig alltid mängder av framstående skalder och skådespelare. Ett populärt och publikfriande inslag i den "Wolmiska skolan", som hans pjäser numera sägs ingå i, är det faktum att alla roller spelas av kvinnor (det skall visst vara så i Trakorien...), och när de skall till att gestalta manliga barbar-hjältar klädda i höftskynke är det lätt att förstå att publiken strömmar till...

Meh-Vesali är en lite avsides stadsdel, där den ligger inklämd mellan Gamla stadens vallgrav och fattigkvarteren. Det finns inga större gator i området, utan folk söker sig ned till norra delarna av Meh-Dachaur för att köpa och sälja. Renhållningen är god och antalet tiggare litet; husen är välbonade och de flesta invånare är om inte välklädda, så åtminstone hela och rena. Många hantverkare har sina verkstäder i denna del av staden, framför allt träsnidare och andra som arbetar med det ädelträ som kommer in genom Norra porten och lagras i Diamanttorgets torkningsupplag.

Meh-Vesali har heller inget nöjesliv att tala om förutom amfiteatern; välputsade, prydliga kvarterskrogar med fasta stamkunder dominerar, och antalet gatumusikanter kan räknas på en stympads fingrar. Liksom i Meh-Mitzur är det dock ganska vanligt att man bjuder in trubadurer till privata spelningar.

VIKTIGA PLATSER

H1 — Norra porten (Porto voras)

Näst efter Porto Kastellas är detta den största porten till Krilloan, och det är den överlägset mest trafikerade. Den gamla stenvägen, som förbinder Krilloan med Kiorsham, slutar vid Porto Voras, och alla transporter som inte går sjövägen når staden genom den. Själva portvalvet är nästan åtta meter brett och det kan stängas med hjälp av två mycket kraftiga fällgaller, vilket också sker mellan midnatt och gryning. Däremellan öppnas porten bara på order av vakthavande befäl. Under dagtid finns förutom vakterna tre tulltjänstemän nära porten. De kontrollerar införseln av varor till staden och tar tullavgift av de som vill föra in kreatur (1 sm per djur) eller andra tullbelagda varor (*införsel*: ädelstenar, ädelmetaller, ädelträ, kryddor, tyger (samtliga 4% av värdet), slavar (12 sm per tand); *utförsel*: timmer (16 sm/meter), sten (8 sm/kg), segelduk (3 sm/kvm), tågvirke (1 sm/10 meter), tjära (2 sm/10 kilo)). Det händer även att Sabeltandsgardet har en vakt posterad här, för att kontrollera eventuell införsel av magiska föremål. Om så inte är fallet brukar tulltjänstemännen notera det eventuella innehavet och meddelar sedan Sabeltandsgardet. Införsel av magiska föremål är inte officiellt förbjudet, men Ordo Magica vill gärna ha en viss kontroll ändå. Portens torn har en förläggning för 30 soldater ur stadsvakten.

H2 — Diamanttorget (Ghi-Dimontrios)

Förutom att detta torg är beläget alldeles innanför stadens viktigaste infart utgör det, tillsammans med De Sjösjukas Hamn, slutet på Algur Vesalos — den västra kanalen. Här lastas fartyg och små pråmar med varor som förs in till staden, för att sedan transporteras vidare till andra delar av staden. Det är således ett flitigt trafikerat torg. Och mitt bland alla förbipasserande fotgängare, vagnar och kärror bedrivs torghandel. Mängder av stånd och bord står uppställda företrädesvis på östra delen av torget och folk av alla slag samlas för att göra sina inköp. Det är främst dagligvaror som säljs, men här finns även inhägnader där drag- och riddjur finns till försäljning eller uthyrning. En liten mängd hantverksföremål, som t ex smycken och tyger, förekommer i den livliga kommersen. Man kan även se en och annan gondoljär som lägger till för att hämta eller lämna passagerare. Västra delen av torget är i huvudsak upptaget av lagerbyggnader

och stora staplar med trästockar och stenblock, som väntar på att skeppas iväg till något bygge. Liksom på Ghi-Mehlen är hamnsjåare en vanlig syn i folkvimlet. De flesta av dessa håller till på Meh-Dachaur-sidan, eftersom stadsvaktens närvaro på andra sidan gör dem lite nervösa. Båda sidor av torget, som inklusive hamnen är cirka 150 x 75 meter stort, är belagda med gatsten av den släta sorten. Ursprungligen hade man lagt kullersten, men efter många klagomål från handelsmän med förstörda kärror bröt man upp och lade ny gatsten.

H3 — De sjösjukas hamn (Ilmani Bhuhuerpa)

Denna hamn används huvudsakligen av lastpråmar och gondoler som fraktar gods och människor till andra delar av Krilloan. Endast under Rhabdo Rhinn kan det hända att havsgående fartyg tar sig hit uppför Algur Vesalos, och då med ganska stora besvär. På grund av de tre broarna över kanalen tvingas nämligen alla segelfartyg att fälla masterna för att kunna passera. Att hyra en gondol i hamnen brukar kosta 5-15 sm, främst beroende på gondolens storlek och vilken destination man har. Om man bara vill åka runt i gondolen kostar det i regel 10 sm per timme.

H4 — Baharmintemplet

Längst österut i Meh Vesali ligger ett av stadens mest magnifika kyrkobyggnader — Baharmintemplet, helig plats för Thelguls statsreligion. Även om templet fortfarande används, så är dess prästerskap långt ifrån lika inflytelserikt som det en gång var. Numera är större delen av templets besökare mer intresserade av dess fascinerande och främmande arkitektur än den religion som utövas där. Templet är konstruerat som en trekant, med ett torn i vardera hörnet, men fasaden är så rikt skulpterad och utsmyckad att den geometriska ursprungsformen knappt är skönjbar. Skulpturerna har alla symbolisk betydelse och tros representera stjärnbilder och himlakroppar i djur eller människoform. Tornen har guldfärgade lökkupoler med långa spiror, som gnistrar i solljuset. Alla fönster i templet är runda och gjorda i form av väldigt vackra, blyinfattade glasmosaiker med mytologiska motiv. Fönstren är placerade så att de antingen släpper in gryningsljus eller skymningsljus. Ljuset projicerar fönstrens motiv i glödande färger på sakristians golv, som har mosaikinläggningar som tros symbolisera himlakropparnas rörelse på himlavalvet. Sakristian, som är triangulär och belägen mitt i templet, fungerar på detta sätt som ett jättelikt solur och en kalender på samma gång. I taket på koret, som är runt, återfinner man fresker som torde förbluffa även den mest okunnige. De är mycket gamla och skulle antagligen helt ha bleknat bort om de inte renoverats med stor skicklighet av konstnären Jefakiel Kattöga. De är målade i ljusa, milda färger och motiven är, enligt Zahin Yahal-prästerna, från religionens skapelseberättelse. Akustiken i hela templet är otrolig — man kan bokstavligen höra en knappnål falla — och därför är allt tal förbjudet. Det är mycket högt i tak, och när prästerna håller bönemöte brukar ekot av deras mässande röster nästan försätta byggnaden i självsvängning. Man kan ofta se tempelbesökare komma ut från templet och peta sig i öronen, för att om möjligt få trumhinnorna att återta sitt normala svängningstal...

H5 — Amfiteatern

Här ligger Krilloans största teaterscen — den enda som är belägen utomhus. Den uppfördes för snart tjugo år sedan av storvesirens hovskald, Wolmo Emondolos, och han är fortfarande involverad i all teater som uppförs här. Hans rykte har spritt sig ända till Ereb och han är just nu i färd med att planera sin första turné. Hans teatertrupp, Wolmosällskapet, består till större delen av kvinnor — många av dem mycket vackra — eftersom hans pjäser spelas i trakorisk stil, dvs alla roller skall innehas av kvinnor. De män som ingår i truppen arbetar antingen som scenbyggare, kostymörer, musikanter eller livvakter. Wolmo anställer endast jungfrur som skådespelare, och avskedar dem omedelbart om det skulle visa sig att de varit med en man. Han menar att det inte finns plats för annat än skådespelarkonsten i hans teater och att besudlade kvinnor förlorar sin dragningskraft. Teatern har plats för 300 personer och biljettpriset är — oavsett vilken sorts föreställning det gäller — tio silvermynt. När det inte spelas någon Wolmo-pjäs, brukar det deklameras lyrik, framföras musik eller anordnas tävlingar på teatern.

H6 — Guazzos boktryckeri och —binderi

Guazzo Arathaso äger även ett boktryckeri. Det sköts av en handfull dvärgar. Att låta binda en bok kostar 40 silvermynt. Förmannen heter Zorg Stridshamre och har FV 4 i boktryckning och FV 5 i bokbinderi.

H7 — Skrädderskan Rudi Cabiscus

Rudi Cabiscus är Krilloans främsta skrädderska. Hon har FV 4 i sitt hantverk och har specialiserat sig på moderna högtidskläder. En dag i veckan besöker hon Björnens näste för att ekipera värdshusets gäster.

H8 — Kreatursmarknaden

En inhägnad på 350 x 300 meter avgränsar kreatursmarknaden. Här köps och säljs olika kreatur, både från Ereb, Soluna och Samkarna. I stallarna finns förutom vanliga hästar, mulåsnor och oxar även mer exotiska djur som kameler, dromedarer och, om man har tur, någon enstaka hippogriff eller pegas. Ägaren och auktionsförrättaren heter Sirtram Piroleus och kommer från Felicien.

H9 — Smedernas gille

Ett ståtligt tvåvåningshus beläget intill Ghi Dimontrios utgör smedernas gillessal. Här sköter man det mycket mäktiga gillets affärer och bistår även sina medlemmar med råd och vägledning. Under gillets tak samlas en mängd hantverkare — allt från grovsmeder och kopparslagare till finsmeder och vapensmeder. Smedernas gille brukar varje år anordna en stor och mycket populär

grillfest utanför muren, där man bjuder på grillat vildsvin och rikliga mängder skummande öl. Samtidigt passar man förstås på att sälja traditionella grillfestföremål, som graverade ölstop, prydnadshästskor, grillspett, minnessköldar, med mera. Festen brukar mest likna en stor marknad. Gillets mästare, Aldo Nentakier, är över åttio år gammal och en mycket respekterad man. Det är till stor del hans förtjänst att ett i grunden så oenigt gille, med så många medlemmar, inte splittrats för länge sedan.

H10 — Skräddargillet

Detta gille, vars medlemmar sysslar med allt som har med tyg och läder att göra, är inhyst i takvåningen till Köpmannagillets stora hus. Dess mästare heter Jahovan Mamerukh, en första klassens skräddare som äger ett eget skrädderi och har ett tiotal anställda. Gillets verksamhet syftar till att höja statusen för dess medlemmar samt att underlätta import av fina tyger.Det är också gillets uppgift att uppdra åt en lämplig skräddarmästare att sy åt storvesiren. Naturligtvis är det en stor ära och gillets tjänstemän är mycket noga med vem de väljer.

H11 — Lotsarnas gille

Detta mycket traditionstyngda gille samlar endast ett femtiotal medlemmar under sitt banér, men det saknar absolut inte betydelse för det — tvärtom. Lotsarna är sjöfartens kanske viktigaste yrkesmän. Ingen fartygskapten får själv föra kommandot över sitt skepp inne i hamnen och runt staden, utan detta är lotsarnas privilegium och skyldighet. Varje enskild lots för en egen loggbok och på dem baseras alla kartor som görs av gillet. Gillet bedriver utbildningsverksamhet i Navigationsakademin Sju Stjärnor, men för att bli en av gillet auktoriserad lots måste man ha minst sju års erfarenhet som lärling. Gillessalen är belägen i en trivsam källarlokal nära Algur Vesalos.

H12 — Köpmannagillet

Köpmannagillet höll verkligen inte igen när man byggde sin nya gillessal: man anlitade framstående arkitekter från Felicien för att konstruera det fem våningar höga huset. Fem skickliga skulptörer arbetade med fasaden och möblerna skeppades hit ända från Klomellien. Entrén förseddes med en enorm trappa, två stora järnbeslagna portar och ett fällgaller. Resultatet blev enastående, om än något vräkigt. Men så vill gillets medlemmar ha det. Gillets mästare är en pensionsmässig dalkier vid namn Ignacio Ertz, som tidigare var Dalkiska Handelsförbundets representant i Krilloan. Han har uppvisat en viss förkärlek för att tillsätta släktingar och goda vänner till vakanta ämbetsposter i gillet, vilket stärkt hans maktposition men också gjort honom lite impopulär bland gillets övriga medlemmar.

H13 — Juvelerargillet

Juvelerargillets lokal ligger i ett vackert litet gult stenhus just intill Baharmintemplet. Härifrån organiseras alla juvelsnidare, guldsmeder och silversmeder. Gillet är ganska litet, men ofantligt välbärgat. Dess mästare, Bubhras Kithragoan, är en fet och självgod knös, som äger flera hus i staden och bor i Meh-Sylfhin. Genom Bubhras skamliga framfart i Krilloans societet har han, med mutor som redskap, lyckats göra gillet mycket inflytelserikt. Alla juvelerarmästare är inte tillfreds med hans metoder och man har diskuterat att byta ut honom. Dessutom misstänker man honom för förskingring av gillets medel. Många av gillets medlemmar är alver, men de brukar oftast hålla sig utanför dess verksamhet.

H14 — Snickargillet

Ett inte alltför inflytelserikt gille, trots många medlemmar. Snickargillet har alltid fått stå tillbaka för murargillet, eftersom träarbeten anses som "inte riktigt ståndsmässiga" i Krilloan. Till viss del bör gillets undanskymda position skyllas på dess mästare, Hebri Marmulis, som inte direkt är någon karismatisk person. Men det är helt enkelt ingen annan som vill ägna tid åt att representera gillet. Det bör dock sägas till Hebris försvar att han är mycket nitisk i sin tjänsteutövning. Det är mycket tack vare honom som timret som stadens nya hus byggs med håller så hög kvalitet. Dessutom har han medverkat till att förbättra snickarnas och timmerarbetarnas arbetssituation; antalet arbetsplatsolyckor har drastiskt minskat de senaste åren. Snickargillet håller till i Köpmannagillets gamla gillessal; ett robust kalkstenshus med trappgavel, beläget ett par kvarter från Diamanttorget.

MEH-DACHAUR — FATTIGSTADEN

Sammanlagt antal invånare: 32.000
Social status:
Överklass 6%
Medelklass 24%
Underklass 70%
Renhållning: Mycket dålig (i norra delen: medel)
Välstånd: Mycket fattigt (i norra delen: fattigt-medel)
Stadsvakt: Inaktiv (i norra delen: medel)
Brottslighet: Hög (i norra delen: medel, i hamnkvarteren: mycket hög)
Övrigt: Som synes består Meh-Dachaur i princip av två skilda områden; en nordlig, välordnad del och en sydlig slum. De bägge skiljs åt av den breda avenyn Avno DiCastran. Hamnkvarteren utgör också ett stort slumområde. Av de 22.500 underklassmedborgarna i stadsdelen lever 20.000 i den södra delen.



ALLMÄNT

Den stora Fattigstaden som upptar nästan hela västra delen av Krilloan avgränsas norrut av Västra kanalen och österut av Krilloanbukten. I väster och söder fortsätter misären ända ned till stadsmuren för att längst ned i sydväst sluta i det miserabla Meh-Taupour, Den sjunkande staden.

Det är egentligen bara den södra delen, söder om Avno DiCastran, som gör skäl för namnet Fattigstaden. Norr om denna bor det mycket blandat folk och det finns en uppsjö av butiker, värdshus, rika och fattiga residens, hantverkare, tempel, skolor, m. m. Handeln blomstrar även i denna norra del, men förefaller blygsam gentemot Ghi-Mehlen och området däromkring. Husen är två till fyra våningar höga och även om bebyggelsen är tät spricker den här och var upp i soliga torg, springbrunnar och breda gator.

Den södra delen av Meh-Dachaur kom aldrig att omfattas av den noggranna stadsplanering som genomfördes efter den Stora branden. Husen ligger här huller om buller i ett virr-varr av gator, gränder och gångar som mest påminner om ett orchiskt gruvsamhälle. Denna södra del är ingen plats för "respektabla" medborgare, utan undviks nogsamt av välklädda personer, framför allt efter mörkrets inbrott. Det är här som större delen av Krilloans undre värld håller till, i skydd av husväggarnas långa skuggor. Här finns mängder av sjaskiga glädjehus, små tavernor och värdshus inrymda i skumma källarlokaler, där man brygger undermåligt öl och vinjäsningsapparaterna går för högtryck. Det är i den här stadsdelen man finner de rökiga, flottiga hamnkrogarna, med enögda värdar och häleriverksamhet bakom ett smutsigt draperi; armbrytning i ena hörnet och falskspeleri i ett annat. De flesta sjömän som är på genomresa i staden håller sig inom gränserna för södra Meh-Dachaur.

För att ytterligare öka misären i södra Meh-Dachaur kan nämnas att det finns över 2.000 lösdrivare, tiggare och hemlösa i området. Trots att invånarna huvudsakligen består av sjömän, fiskare, sjåare, timmermän, prämdragare och andra yrkesgrupper som inte har det särskilt bra, är det här som tiggare kan finna någon som helst sympati. Sjömän och krigare som stympats eller förblindats genom krig och olyckor finner hos sina forna yrkeskamrater alltid värme och medlidande, medan de i de rikare stadsdelarna bara möter avsky och förakt.

Den norra och den södra delen av Fattigstaden skiljs åt av Avno DiCastran, en bred, rak aveny som leder ned mot kastellet Bhurues. I andra änden avslutas avenyn av Neroh Emporos ("Köpmannafontänen"), där en trettio meter hög vattenstråle skjuter rakt upp i luften och blåsiga dagar dränker torget runt omkring. Många orutinerade handelsmän brukar dock bege sig in hit för att sälja sina varor när de inser hur hopplöst det är att försöka få plats vid Stora torget. Fontänen brukar därför omges av hafsiga affärsstånd och virriga försäljare, trots att en häftig kastvind snabbt kan dränka vilket stånd som helst.

I den sydöstra delen av Meh-Dachaur ligger den stora slavmarknaden vid Ghi-Tyros ("Tyriska torget"). Vartenda hus runt omkring detta har galler för fönstren, och inifrån hörs desperata ångestvrål och utmattade rop på hjälp och vatten från de inspärrade och fastkedjade slavarna. Själva marknaden utgörs av stora burar, med trånga gångar mellan, där presumtiva köpare kan betrakta "varorna". Ett speciellt magasin utgör ett slags motsvarighet till stadsfängelse — brottslingar sitter inspärrade här i väntan på att säljas som slavar eller att skickas till galärerna eller Arenan.

Renhållningen i norra respektive södra Meh-Dachaur skiljer sig som natt och dag, trots att den norra delen ingalunda hör till de fräschare i staden. Tvärtom är många bakgårdar överbelamrade av sopor och bråte; avföring från dragdjur och hemlösa ligger i rännstenarna och de icke sten-lagda bakgatorna förvandlas till lervälling vid regn och översvämningar. Trots allt finns det dock ett kloaksystem som underhålls av latrintömmare, och tillgången på vatten är god genom närheten till kanalerna och hamnen. Den södra delen, däremot, har inga kloaker, inga kanaler, inga stora, öppna gator, inga latrintömmare och ingen som bor här bryr sig om hur det ser ut utanför porten.

VIKTIGA PLATSER

I1 — Tyriska torget (Ghi Tyros)

För en krilloanier ger namnet "Tyriska Torget" enbart dåliga associationer. Det är på detta kullerstensbelagda torg som dödsdömda brottslingar dekapiteras och slavar säljs. Plattformen där avrättningarna äger rum står i sydvästra hörnet, precis framför fängelset. Den är gediget byggd av grovt timmer och kan som mest rymma tio olyckliga dödsdömda. Enligt Rådets dekret skall alla avrättningar ske "för hand", dvs en bödel skall avskilja de dömdas huvuden från kroppen med en yxa eller hissa upp dem med hjälp av en vinsch i en galge. Dessa grymma skådespel brukar vara mycket välbesökta där folkets hetsiga tillrop stegras i takt med att deras bisarra blodtörst tillfredsställs. För fångarna i fängelset kan dessa tillfällen vara oerhört skräckinjagande — många av fängelsets cellfönster vetter ut mot torget. Avrättningar brukar äga rum den första tyresdagen i varje månad. Då är torget alltid sprängfyllt av folk.

I2 — Köpmannafontänen (Neroh Emporos)

Runt den pampiga, runda Köpmannafontänen, som utgör slutet på Algur Emporos, utbreder sig ett femtio meter brett torg kallat Ghi-Emporos, "Köpmannatorget". Torget är kullerstensbelagt och ofta vattendränkt, eftersom den trettio meter höga vattenstrålen från fontänen inte är alltför noga med vilken riktning den har. Fontänen drivs av magisk kraft och vattnet är mycket rent, varför stadsdelens bofasta gärna hämtar vatten där. Ett favoritnöje hos besökare är att kasta ett mynt i fontänen och önska sig något. Om man lyckas fånga

myntet, sedan det kastats upp i luften av vattenstrålen, så tror folk att önskningen besannas. Runt fontänen samlas köpmän som inte fått plats för sina stånd varken på Ghi-Mehlen eller Ghi-Dimontrios. Det rör sig framförallt om försäljare av krimskrams och enkla hantverk, men om man har tur kan man även finna begagnade rustningar, vapen, trähantverk av hygglig kvalitet eller sötsaker och bakverk. De flesta köpmännen har sina varor på vagnar, så att de snabbt kan flytta sig. Närheten till södra delen av Meh-Dachaur gör att tjuvgods ofta bjuds ut, så det gäller att kontrollera varorna man köper. Framförallt dyra smycken och prydnadssaker kan vara märkta med ägarens namn.

I3 — Fängelse

Fängelset har sex våningar (tre ovan jord och tre under), är byggt av kalksten och vitkalkat. För något år sedan byggdes en del celler om efter det att en elementarmagiker med besvärjelsen JORDVÄG lyckats ta sig in och släppt en ökänd förbrytarliga på fri fot. Väggarna och golvet i cellerna har belagts med blyplåt för att förhindra framtida fritagningar med magi.

Fängelset rymmer ett hundratal fångar. Här finns tjugo enskilda celler reserverade åt fångar som väntar på hårda straff (avrättning, stympning etc) samt nio fängelsehålor som rymmer tio fångar vardera. De senare är avsedda åt småbrottslingar, fyllon m.m. Bevakningen är noggrann och vakterna är nästan omutbara.

I4 — Bergenswäärds handelskompani

Detta monturiska handelsbolag köper främst lyxartiklar som fina viner, parfymer, marmor och guld medan det säljer mandelolja, silver och bly. Handelshuset bedriver öppen försäljning av det utsökta monturiska mullbärsbrännvinet som kostar 50 silvermynt per krus (en liter)

I5 — Melukhakompaniet

Det mäktiga Melukhakompaniet köper tyger, kryddor och hantverk. Det säljer Melukhiska exportvaror som silverföremål och glasprodukter. Kompaniet, som egentligen består av flera samarbetande handelshus, äger ett stort antal magasin nere vid hamnen.

I6 — Trakoriska Transaktioner

De trakoriska handelsmännen förser Solunas invånare med spannmål, tyger och metallprodukter. I gengäld får de ädelmetaller, ädla stenar och kryddor.

I7 — Dalkiska handelsförbundet

Det dalkiska handelsförbundet är en grupp på ett tjugotal privatägda handelshus som arbetar för gemensamma intressen. De köper upp allehanda varor i Soluna och Samkarna och betalar huvudsakligen med spannmål och vin.

I8 — Oxenwaldska handels

Detta Zorakiska handelshus fraktar järnprodukter till Solunska infödingar och byter till sig ädelmetaller och ädelstenar. Med en del av dessa köper de sedan dyrbara tyger av andra köpmän i Krilloan.

I9 — Hinkares och Festglades handelshus

Dessa två handelshus hör till Erebos största och deras medlemsskap i Femhusrådet ger dem stor politisk makt. De bägge husen handlar i ett otal olika varor.

I10 — Slakteri/Garveri

Detta kombinerade slakteri och garveri ägs och styrs av mäster Eberhard Inkelsson, en ursprungligen zorakisk jordbrukare. Han har ett halvt dussin män och kvinnor anställda. Verksamheten kräver mycket vatten som tas från murfontänerna. Slaktavfall slängs direkt i Ormsjön. Ofta kan man se sjok av tarmar och andra inälvor guppa omkring mellan de fasttöjda fartygen. När hettan är som värst brukar stanken vara outhärdlig.

I11 — Svarta Hingsten

Svarta Hingsten är ett hynsolgiskt värdshus ägt av en viss Hebraim Kandall. Gästerna är främst hynsolger, felicier och lokala skummisar. För även om värdshusets standard kan anses normal, räknas det till ett av de skummaste ställena i staden. Här tolereras inga berendier, dalker eller ereboser. Kandall administrerar en slags arbetsförmedling för mördare, tjuvar och banditer. Om en uppdragsgivare t.ex. vill eliminera sin hustrus älskare, skriver han ned uppdragets natur, tänkt belöning, mötesplats och tidpunkt på ett papper som han viker ihop. Sedan besöker han Svarta Hingsten och släpper papperet bakom bardisken tillsammans med 10 guldmynt (Kandalls arvode). Senare på kvällen dyker kanske en ung man med penningbekymmer upp. Han går fram till disken och ber om en stor svart öl. Orden svart öl är en kod som betyder att han är intresserad av ett uppdrag. Ölen serveras med papperet fastnålat på undersidan. Om den unge mannen är intresserad av uppdraget går han till mötesplatsen vid den bestämda tidpunkten där han antingen personligen av uppdragsgivaren eller genom ett bud eller helt enkelt ett kuvert får detaljerad information om uppdraget plus halva belöningen. Om han däremot inte är intresserad av uppdraget släpper han helt enkelt tillbaka papperet bakom disken och glömmer hela historien. På detta sätt knyter Kandall kontakt mellan uppdragsgivare och uppdragstagare utan att själv behöva belasta sitt vetande med alltför många, ohälsosamma detaljer.

I12 — Havsörnen

Havsörnen är en taverna som ägs av den före detta sjökaptenen Aleskander Rask, och är inredd i bästa sjörövarstil med dödskalleflaggor, skattkistor och papegojor. Maten är inriktad på fisk och skaldjur och standarddrycken är rom.

I13 — Tjuvgillet

Detta är sätet för Krilloans mest välorganiserade stöldorganisation. Deras arbetsmetoder är väl genomtänkta. Ingenting är lämnat åt slumpen. Medlemmarna utför

sina "jobb" enbart för egen vinning och gör vanligtvis inte beställningsjobb. Organisationen bidrar med planering, rådgivning, vakthållning, hälarkontakter, utrustning och gömställen åt den enskilde medlemmen mot 25 % av dennes byten. Man har även en mängd små gömställen över hela staden, avsedda för tjuvar som snabbt behöver skaka av sig eventuella förföljare. De flesta av dessa gömställen har förbindelse med kloaktunnlarna under Krilloan. Innan en ny medlem kan godtas vidtar man många försiktighetsåtgärder. Organisationens demokratiskt valde ledare heter Hiskel Trååne. Hiskel sitter naturligtvis inte med i Althair-rådet, men faktum är att rådet har regelbunden kontakt med honom. Man har insett att man i en stad av Krilloans storlek inte kan eliminera all brottslighet och föredrar därför att ha den "under kontroll" — något som tjuvgillet faktiskt bidrar till genom att aktivt motarbeta oanslutna brottslingar, som t ex Dräparna och Dödskallarna. När som helst kan detta utmynna i ett regelrätt gängkrig.

I14 — Dödskallarnas tillhåll

Denna fallfärdiga byggnad är högkvarter för en okänd ungdomsliga med ungefär trettio medlemmar som kallar sig Dödskallarna. Den bevakas dygnet runt av 2T4 ligister. Själva byggnaden är helt öde, men i källaren brukar Dödskallarna hålla till när de inte är ute och lever rövare. I en hänglåsförsedd likkista (stulen en mörk natt från likhuset, liket dumpades i havet) förvaras ligans gemensamma stöldgods. Ligans självutnämnde ledare, Atle "Benknäckaren" Carwasikel, har nyckeln. Kistan används även som spelbord för diverse kort- och tärningsspel.

Dödskallarna sysslar med en hel del olaglig verksamhet. De bryr sig varken om moral eller lagar, inte ens sina egna. Faktum är att Dödskallarna saknar disciplin. När Atle Carwasikel finns inom synhåll brukar de dock lyda order. Småstölder, misshandel och rån är vardagsmat för ligan, men den har också en del utpressningsverksamhet på sitt samvete, såväl som ett eller annat dråp eller mord eller någon våldtäkt. När ligan bara är ute för att supa, slåss och leva rövare ser de ut som vilka andra slynglar som helst, men när de utför grövre brott bär de svarta kläder och dödskallemasker. Dödskallarna är Dräparnas konkurrenter och svurna fiender.

I15 — Dräparnas tillhåll

Denna kåk är tvärtemot Dödskallarnas rivningshus både ny- och välbyggd. Dräparna är ett annat gäng ungdomsbrottslingar, men tvärtemot Dödskallarna saknar de inte skrupler. Ledargestalten, Abel "Skatan" Marko, håller hårt på att krymplingar, gamlingar, fattiga och kvinnor skall lämnas ifred, att en strid skall vara rättvis och att man inte skall använda mer våld än vad som är nödvändigt. När det gäller att slåss mot Dödskallar finns det dock inga gränser. Dräparna är färre till antalet än sina fiender (ungefär tjugo stycken), men tack vare regelbunden träning är de skickligare slagskämpar. Alla har de hårpiska och pannband, och liksom sina fiender är de maskerade när de begår brott: Dräparna drar ned sina pannband, försedda med hål, för ögonen.

I16 — Bertrams antikviteter

Bertram Kashik är den minst diskrete (och därmed lättast att hitta) hälaren i staden. Han köper upp stöldgods från lokala tjuvar för 30-60 % av priset och säljer det vidare till ett antal skrupellösa försäljare för 70-90 %, eller om varan är för het, till andra kontakter i utlandet.

I17 — Lustans hus

Lustans hus är en bordell som ägs av Sebasthian Draamer. Han har ett stall på tretton flickor som gör allt deras kunder vill för 10-20 sm (Sebasthian behåller 75 %). Flickorna är nästan alla grava drogmissbrukare och/eller alkoholister. De är utmärglade, svarta under ögonen och med största sannolikhet smittade med någon läbbig venerisk sjukdom.

I18 — Griis läkestuga

Nathaniel Griis är stadens billigaste läkare. Endast fattiga stackare som inte har råd med dyrare läkare söker sig hit och låter sig behandlas av doktor Griis. Resultatet brukar vara förödande om den hjälpsökande inte har en sagolik tur eller järnhälsa och nio liv.

I19 — Aiduns Panthandel

Aidun, vanligvtis kallad Ärlige Aidun, är den girigaste pantlånaren i staden. Han betalar aldrig ut mer än 50 % av pantens värde och försöker i den utsträckning det är möjligt att pressa ned priset ytterligare. I källaren finns ett stort lager värdeföremål som aldrig blivit utlösta.

I20 — Lerajies gömställe

Detta är ingången till den imåriotiske vampyren Lerajie Dantalions gömställe. Se äventyret *Skuggan av en Ros.*

I21 — Slavmarknaden

Här bedrivs den allmänt bespottade men ack så lukrativa slavhandeln i Krilloan. Marknaden består av ett antal små gångar kantade av robusta burar, i vilka slavar från hela Altor trängs. Här kan man t ex hitta kraftiga efariska arbetsslavar, smäckra traxilmiska lyxslavar eller hetsiga, furgiska gladiatorslavar. Slavhandlarna har utropare som sköter försäljningspratet och tunga legosoldater som vaktar "varorna". Själva håller de till på Tyriska Torget alldeles intill, där de sitter i flotta bärstolar och väntar på köpare. De flesta av köpmännen har egna slavar, som antingen fläktar och skuggar dem med jättelika solfjädrar, bjuder dem vin och druvor eller bär dem till och från marknaden. För att inte slavhandlarna skall förta sig har marknaden bara öppet på förmiddagarna.

I22 — Pensionat Murgrönan

Detta hus är, som namnet antyder, nästan helt överväxt med murgröna och fungerar som pensionat. Ägarinnan, den feta, rödmosiga och smått folkilskna Fiora Fembelvidon, bedriver dessutom koppleriverksamhet. Ungefär

hälften av hennes rum hyr hon ut mot provision till prostituerade, som inte kan få jobb på någon av bordellerna. Priset för inkvartering är 10 silvermynt. De flesta av gästerna är äventyrare och sjömän.

I23 — Hamnen

Det är här som de flesta fartyg som anlöper Krilloan lägger till. Hamnbassängen vid Ghi Mehlen är alldeles för liten för att kunna ta emot alla skepp, så hamnkaptenen Sylvester Lukas — som är den som tilldelar gästande fartyg kajplats — tvingas prioritera. Skepp med liten last och skepp som tänker ligga i hamn länge dirigeras i regel till Meh-Dachaurs pirer. Kaptener och fartyg med dåligt rykte blir utan undantag hänvisade hit. Detta har medfört att hamnkvarteren i Meh-Dachaur är ganska stökiga. Här samlas garvade sjömän och hårdhudade sjåare från Altors alla hav. Faktum är att nationaliteterna är så blandade, att kvarteren fått smeknamnet "Lilla Altor". Tavernorna i hamnkvarteren är alltid röjiga och slagsmål hör till vardagligheterna. Oförsiktiga besökare kan med lite otur bli nedslagna i någon mörk gränd och vakna upp vid en åra på något galärskepp. Brottsligheten är mycket hög och brottsbekämpningen obefintlig.
Slavskeppen lägger till i bassängen intill Tyriska Torget.

MEH-TAUPOUR — DEN SJUNKANDE STADEN

Sammanlagt antal invånare: 4.500
Social status:
Överklass 0%
Medelklass 5%
Underklass 95%
Renhållning: Obefintlig
Välstånd: Mycket fattigt
Stadsvakt: Varierar (se texten)
Brottslighet: Medel
Övrigt: Stadsdelen sjunker med en hastighet av ca 1 dm per år, vilket flyttar strandlinjen två meter längre norrut. De undre våningarna i så gott som alla hus är under vatten, och många hus är byggda på pålar. Förflyttning sker med flatbottnade pråmar eller på flytbryggor av vass (som växer i hela området). Misstankar finns om en växande organiserad brottslighet i området. En speciell del av Meh-Taupour är Mehir Natzack, Peststaden, som dock inte sjunker.

Allmänt

Den värsta stadsdelen i Krilloan är Meh-Taupour — Den sjunkande staden. Marken håller långsamt att sjunka ned i havet och vattnet har slukat husens bottenvåningar. "Marken" utgörs av dy och gyttja täckt av ett tunt, grumligt vattenskikt, och vass och kaveldun döljer bebyggelsen. Vill man färdas någonstans sker det med flatbottnade pråmar eller på broar av hopknutna vassbuntar. Det finns en träbrygga som leder från Porto Vesalas runt Peststaden upp till Neroh Emporos.

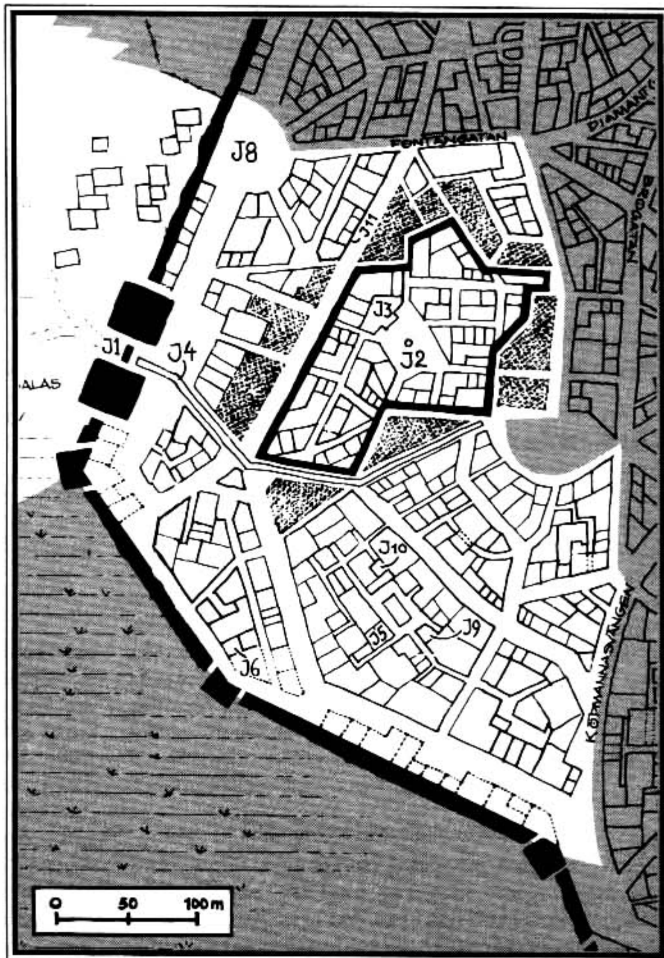
Stadsdelens förnuftiga människor har för länge sedan övergivit området och nu bor det bara enstaka fiskare och bönder här, uppblandat med utstötta, hemlösa, skurkar och bannlysta. Man håller till i husens övre våningar, som ännu inte dränkts av det inträngande havet, och en del har byggt hus på pålar eller provisoriska hyddor på terrasser. Stadsvakten är inte speciellt lycklig över alla de kriminella invånarna i Meh-Taupour och genomför i bland utrensningsaktioner. I bland har de försökt bränna ned staden, men invånarna har haft obegränsad tillgång till vatten från träsket och snabbt kunnat släcka.

På något vis har invånarna börjat organisera sig under någon, eller några, okända och hemlighetsfulla ledare. Kanske kommer rebellrörelsen i sinom tid att sätta sig upp mot stadsvakten och Rådet. Hela Krilloan fruktar den Sjunkande stadens eventuella kommande räder, men ännu är det bara rykten. Rykten som inte helt saknar grunder. Meh-Taupour är nästan att betrakta som en egen stad, med eget styre. Dock en kriminell stad.

Den stora Porto Vesalas ("Västra porten") leder in till Meh-Taupour. Stadsvakten bevakar den väl och håller den i regel stängd, för ingen normal människa vill frivilligt bege sig in i den ohälsosamma stadsdelen där bakom. Den Sjunkande stadens hemliga rebellorganisation lär dock ha infiltrerat vakten med sina spioner och vaktstyrkan vid Västra porten ser i bland mellan fingrarna på vissa händelser och går ofta med på önskemål om att öppna porten (till en viss kostnad förstås).

Det finns i Meh-Taupour inga butiker eller värdshus som är öppna för allmänheten, och främlingar betraktas med stor misstänksamhet.

När pesten upptäcktes år 608 beslöt man omedelbart att isolera det område i staden som drabbats värst — ett tiotal kvarter i västra Meh-Dachaur. Området kom att kallas Mehir Natzack — Peststaden. Stadsvakten agerade



snabbt genom att med Ordo Magicas hjälp stänga av området och man lät så småningom en trupp animerade skelett bygga en fyra meter hög och en meter tjock mur runt hela området för att där kunna spärra in alla sjuka som skulle kunna sprida pesten vidare. Skeletten sattes därefter ut som vakter vid muren med order att döda alla som försökte ta sig ut och slänga tillbaka deras kroppar till Peststaden.

Kloakerna är förseglade med järnportar och amuletter med RENA, och alla vägar in eller ut är spärrade. Ibland sänds dessutom små trupper av odöda in i staden för att röja bort de dödligt sjuka eller för att bränna kroppar så att smittan inte ska riskera att spridas ut från den stängda staden. Mäktiga animistmagiker har lagt en permanent VINDKONTROLL runt stadsdelen och låter vindarna alltid blåsa inåt, luften byts sålunda inte ut och kan därigenom inte heller sprida smittan. Detta har också lett till att Mehir Natzack har förvandlats till ett veritabelt råtthål utan renhållning, färskvatten eller frisk luft (även om ingen som varit inne i Peststaden tillåtits komma ut och berätta om fasorna där inne).

Även kvarteren närmast området brändes, för säkerhets skull. Än i dag används den som en "sjuk zon". Alla som bär symptom på dödliga och/eller obotliga smittsamma sjukdomar tvingas tillbringa resten av sina liv i Mehir Natzack. Efter denna händelse har nekromantikerna accepterats av lokalbefolkningen.

VIKTIGA PLATSER

J1 — Porto Vesalas

Porto Vesalas är den nyaste porten i muren. Den uppfördes i början på 500-talet och är i ganska gott skick, frånsett det södra tornet, vars fundament börjat luckras upp av vattnet. Portvalvet är sex meter brett och är försett med två fällgaller, varav det yttersta för det mesta är nedfällt. Tio soldater ur stadsvakten är inhysta i varje torn och de håller ständig bevakning av porten. Varje vakt är utrustad med ett horn, med vilket man kan slå larm till andra stadsvakter om något problem uppstår. Det tar 3T10 stridsrundor för 1T10 vakter att anlända om larmet går och ytterligare 1T10 rundor innan förstärkning på 1T10 vakter når fram. Larm blåses väldigt sällan, eftersom stadsvakten är korrumperad och tar emot mutor för att hålla tyst. Det är således möjligt att få stadsvakten att se åt ett annat håll om man vill passera osedd in eller ut genom Porto Vesalas, förutsatt att den som mutar klarar ett slag på motståndstabellen (vaktens PSY mot mutans storlek i silvermynt delat med fem). Om någon vill föra in eller ut varor lagligt — dvs betala tull -- hänvisas de till Porto Voras.

J2 — Mehir Natzack — Peststaden

På fyra år har ett stort antal (en fjärdedel) av byggnaderna rasat ihop totalt. De övriga ser ut att kunna göra det vilken sekund som helst. Med virke från de raserade husen har Peststadens invånare försökt bygga kojor och regnskydd lite var som helst. Gränderna är fulla av provisoriska bostäder och all möjlig annan bråte. Stora råttor, magra katter och herrelösa hundar springer omkring överallt, och bland de otaliga kadavren som ligger kringströdda överallt festar under dygnets ljusa timmar hungriga asätarfåglar som flugit ner från bergen. På nätterna kommer invånarna fram för att söka efter mat. Vatten, visserligen förorenat och minst lika skadligt att dricka som de ruttna kadavren är att äta, får de från de öppna kloakerna.

Se kapitlet "Invånare" för mer detaljerad beskrivning av Peststadens befolkning.

Muren

Muren som omger Peststadens besmittade kvarter är en meter tjock, fyra meter hög och försedd med vassa, långa stålspetsar på krönet. Alldeles utanför muren vandrar ett femtiotal beväpnade skelett, programmerade att dräpa alla levande varelser som försöker ta sig ut.

Se kapitlet "Invånare" för mer detaljerad beskrivning av skeletten.

J3 — Onaabys tempel

I Peststadens centrum står en relativt välbevarad byggnad med en skylt märkt Stjärnläran. Detta var en gång säte för den lokala Onaabyskulten. Det skulle det fortfarande ha varit om kultisterna inte hade gjort misstaget att frammana sin gud år 608. Onaabys kom mycket riktigt, med följd att en dödlig farsot, den pest som tidigare omtalats, började spridas. Alla kultisterna smittades och dog, liksom flera hundra oskyldiga. Templet ligger i husets källare. Det är triangulärt, och golvet ligger en halv decimeter under vad som kan vara grönt vatten men lika gärna lättflytande slem. Mitt i rummet står en piedestal av obsidian. På den ligger en röd stenskärva, stor som ett tefat. Detta är en skärva från den röda komet som omtalas i äventyren ***Enhörningen och Drakormen*** (introduktionsäventyr i Ereb Altor-boxen). Den som rör den smittas obönhörligt av pesten. Utspritt i rummet ligger elva människoskelett iförda förmultnade kåpor. De ruttnande resterna av en tjock, uppslagen bok ligger på golvet. Av någon anledning skyr invånarna byggnaden och låter den vara ifred.

J4 — Träbryggan

En smal, ranglig träbrygga uppförd på pålar är den enda "gatan" i Meh-Taupour. Den leder från Porto Vesalas runt Peststaden till Neroh Emporos. Då och då byter stadsvakten ut murkna stockar ur bryggan, men längre än så sträcker sig inte underhållet.

J5 — Spelhåla

I denna sjaskiga lokal, som utgörs av två träruckel vars intilliggande väggar man slagit ut, bedrivs då och då illegal spelverksamhet. Det är tjuvgillet som brukar arrangera bl a tuppfäktning, tärningsspel, kortspel och allmän vadslagning här. Det kan också hända att gästerna utmanar varandra på "Knivdansen" — en synnerligen

farlig lek som i korthet går ut på att man kastar en kniv mot motståndarens fötter. Den som först ger upp eller misslyckas med att hoppa undan förlorar och blir av med insatsen, som brukar vara runt 4-5 silvermynt. I värsta fall blir förloraren av med en fot. Endast tjuvgillets medlemmar eller speciellt inbjudna gäster är välkomna. Man serverar öl och vin av erbarmligt dålig kvalitet — stöldgods, naturligtvis — och många av gästerna röker *rhas*. Spelhålan brukar vara öppen i stort sett varje kväll.

J6 — sierskan Kirlosie

Ett litet eländigt, fuktigt och halvt ihoprasat träskjul är den gamla sierskan Kirlosies hem. Hon är mer än nittio år gammal och kan knappt se, men hennes förutspåelser är förbluffande exakta. Hon har en näverskål fylld med små fågelben, som hon tömmer ut på en jadegrön sidenduk. Hur hon lyckas utläsa nånting ur de märkliga figurer som benen bildar är en gåta (I själva verket är benen hennes variant på Shaulkortleken (se DoD MAGI) — eftersom hon inte kan se vad korten föreställer har hon individuellt formade ben som ersättning). Kirlosie lever mestadels på allmosor från fattigstadens något mindre olyckligt lottade, men det händer då och då att hon tjänar ett silvermynt eller två på sina spådomar.

J7 — rebelltillhåll

Detta är en möteslokal för den nystartade rebellorganisationen, som bildades som protest mot de vidriga förhållanden som Meh-Taupours invånare lever under. Lokalen är en källare till ett av stadsdelens större hus, som nu ligger delvis under vatten. De tjugofyra medlemmarna i rörelsen har lyckats dränera källaren och täta den hjälpligt. Ingången utgörs av en gammal brunn, från vilken en gång grävts in till källaren. Gången sluttar ned mot brunnen, så allt vatten rinner direkt ned i den. Det är dock inte helt ofarligt att krypa från brunnen de fyra metrarna till källaren; trots försök att förstärka gången hotar den hela tiden att rasa. Detta avskräcker dock inte de beslutsamma rebellerna. De är i full färd med att planera en serie terrordåd mot Rådets medlemmar, för att få upp stadsbefolkningens ögon för den desperata situation som råder i Meh-Taupour. Under veckodagarna sysslar de med att rensa upp i stadsdelens kriminella träsk och agitera bland den apatiska befolkningen. Rebellernas ledare är tre till antalet, men ingen vet exakt vilka de är eftersom de uppträder inkognito på mötena. Medlemmarna, som främst är hämnd- och äventyrslystna f d brottslingar, misstänker dock att en av ledarna är medlem i Ereth Zabelas. Möten hålls varje odosdag, till vilka deltagarna simmar för att undgå upptäckt..

J8 — marknad

Visserligen är den inte mycket att skryta med, men det hålls faktiskt en marknad här lite då och då. Platsen är en takterass på en tvåvåningsvilla, som nu står nästan helt under vatten. Det säljs garanterat ingenting av värde här — faktum är att det inte säljs något alls; man bedriver enbart byteshandel. "Två ägg mot fyra potatisar och en gurka..."

J9 — Dräparnas gömställe

Den i Meh-Dachaur baserade ligistligan Dräparna har på intitiativ av ledaren "Skatan" Marko skaffat ett litet krypin i Meh-Taupour. Skälet är att "Skatan" börjat tröttna på att hela tiden utsättas för rivalerna Dödskallarnas attacker och vill flytta gängets bas till ett lite "säkrare" territorium. Dräparna har på sistone börjat intressera sig för den nystartade rebellrörelsens aktiviteter, men vet inte hur man skall förhålla sig till den.

J10 — Råttfångaren

Här bor Carach Kannibalen, även känd som Råttfångaren. Han är en sällsynt sluskig och obehaglig individ av obestämd ålder och nationalitet. Flera av hans tänder har ruttnat i käften på honom och de som inte har gjort det har han filat till, så att de har blivit spetsiga. Han kom till Krilloan i en illa medfaren jolle för många år sen, och påstod att han var den ende överlevande efter en förlisning. Likrester i båten avslöjade dock att han delat livbåten med någon eller några, men han påstod att de spolats överbord eller tagits av hajar. Ihärdiga rykten hävdar att han dödade dem i ett anfall av delirisk hunger och åt upp dem, men det återstår att bevisas. Carach försörjer sig som råttfångare; han får ett silvermynt per hundratal råttor. Det händer att han biter huvudet av en och annan råtta för att chocka folk.

J11 — Rackaren

Krilloans rackare (bödel) heter Bogus och bor här, i ett enkelt skjul alldeles intill Mehir Natzack. Han är drygt två meter lång, mycket stark och en aning efterbliven. Hans temperament är sävligt, och vore det inte för hans yrke kunde man med fog påstå att han inte skulle kunna göra en fluga förnär. Bogus är snäll, godmodig och alltid glad. Han har helt enkelt inte förstått innebörden av det han livnär sig på. Märkligt nog är han mycket populär bland Meh-Dachaurs rännstensungar, och han brukar alltid ha flera av dem i släptåg när han strövar runt i stan.

J12 — Odo Drömvävaren

Längst söderut i Meh-Taupour, intill stadsmuren, står ett lerigt och vindpinat tält. I tältet bor en härjad före detta illusionist kallad Odo Drömvävaren. Vad hans riktiga namn är vet ingen. Odo är medelålders, fast han ser betydligt äldre ut, och är klent byggd. Han är starkt beroende av drogen *ponuvera* (se Appendix) och tillbringar sina dagar i en flummig drömvärld av hallucinationer. Periodvis vaknar han ur sitt världsfrånvända tillstånd och tvingas gå ut och tjäna ihop till brödfödan, svårt plågad av migränliknande huvudvärksattacker. Då vandrar han runt i Krilloan med ett plakat, på vilket det står: "Odo Drömvävaren — upplev dina drömmar på riktigt! Endast fem silvermynt." Han tar presumtiva kunder med sig till sitt tält, där han gestaltar deras drömmar med sina illusionistiska besvärjelser. En gång i tiden var Odo mycket skicklig, men nu är hans hjärna så förvirrad och utbränd att illusionerna kan förvrängas till rena skräckupplevelser. Naturligtvis tar Odo betalt i förskott...

ATUR KASTELLI — KRISTALLSLOTTET

Sammanlagt antal invånare: 1.500
Social status:
Överklass 10%
Medelklass 0%
Underklass 90% (tjänare och slavar)
Renhållning: Furstligt
Välstånd: Furstligt
Stadsvakt: Elit
Brottslighet: Ingen
Övrigt: Här håller storvesiren och hans hov till.

Allmänt

Det sagolikt vackra slottet Atur Kastelli är storvesirens hemvist. Här lever han med hela sitt hov och harem. När han inte roar sig furstligt, vilket anstår en riktig vesir att göra så mycket han bara hinner, försöker han uträtta bisysslor såsom att regera och härska över staden, vilket i och för sig mest är en ren formalitetsfråga.

Det vackra palatset är byggt av marmor och blå kristall från Kristallberget. Det är vackert utsmyckat med diverse tinnar, torn, kupoler och mängder av spiror av guld och silver. Ytterväggarna är bevuxna av klängande djungelväxter med gigantiska blommor. Slottet är fyllt av rymliga salar utsmyckade med exotiska mattor, mönstrade gobelänger, färgglada draperier, valv och väggar med genombrutet reliefmönster eller mosaik, statyer, tavlor, springbrunnar och ljuskronor i slipade, mångfärgade kristallfacetter.

I slottet vistas hans Högvördighets hov, livvakter, elitgarde, slottsmagiker, haremsfruar och all den personal som kan tänkas vara till nytta för en storvesir som för det mesta roar sig och tycker om att anordna fester. Enbart tjänarstaben överstiger 1.000 personer. I slottet finns dessutom en skattkammare som lär vara lika enorm som en drakes skatt. Det är förmodligen ingen överdrift, med tanke på att Krilloan är en av det kända Altors rikaste städer. Skatten är också listigt bevakad och varje magiskola har bidragit med ett eget magiskt skyddssystem. Några av stadens skickligaste smeder, arkitekter och murare har varit inblandade i bygget av skattkammaren och de gångar som hör till.

Sedan slottet byggdes har skattkammaren aldrig plundrats, utan har under åren vuxit sig allt större. Många har frestats till att försöka sig på en kupp, men de har slutat sina dagar i storvesirens grymmaste tortyrkammare. (Tortyrkammare och fånghålor förekommer även i det här palatset, och de är utstuderat grymma ity att alla riktiga furstar har befogenhet att öppet kunna roas av tortyr. Det är en yrkesförmån som varje storvesir bör ta del av för att inte betraktas som mesig.)

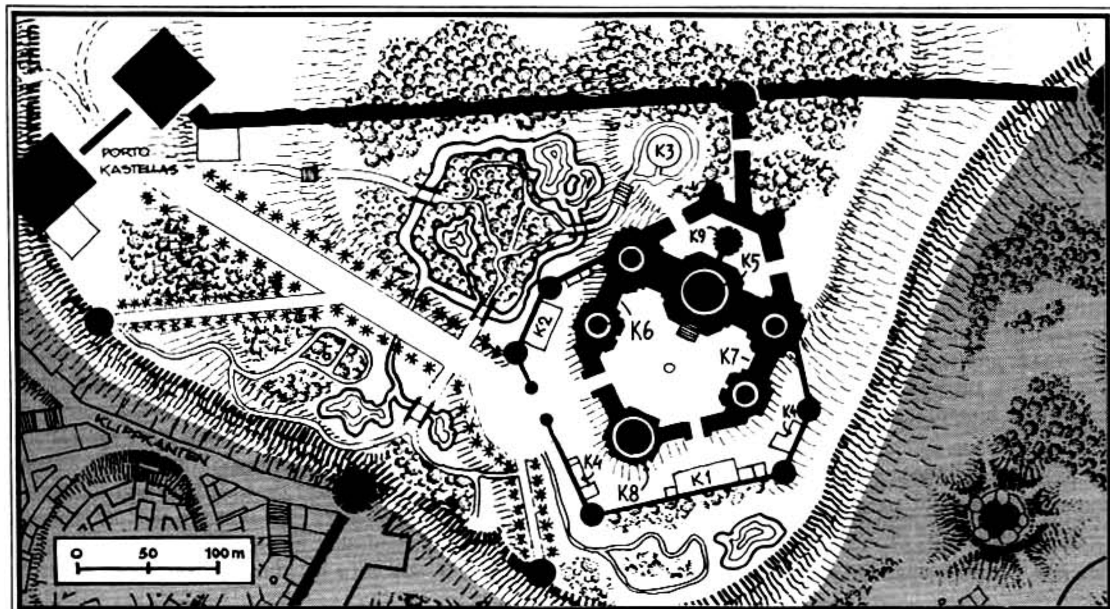
På högplatån utanför Atur Kastelli finns en landningsplats för zepelonder samt stallar för en mängd bevingade riddjur.

Viktiga platser

Porto Kastellas — Kungaporten

Porto Kastellas används mycket sällan och utgör huvudsakligen ett skrytbygge avsett att imponera. Den leder bara ut på det karga Forithos, och den enda väg som leder hit är den numera slingriga kostigen från Norra porten samt Kustvägen upp till Palondors fyrtorn. Typiskt är att den är betydligt mer utsmyckad på insidan än på utsidan.

Själva porten består av två dörrar, vardera sex meter bred och sjutton meter hög och mönstrad av mosaik i



gröna, blå och röda stenbitar. Längre in i det stora porthuset finns ett svårforcerat järngaller i samma proportioner som ytterporten. På vardera sidan av portarna finns en 50 x 50 meter stor och 22 meter hög vaktbyggnad som smalnar av mot toppen. Högst upp kröns de av gigantiska lökformade kupoler i mångfärgat glas. Var och en av dessa byggnader inrymmer 130 man ur storvesirens elitvakt, och vid riktigt viktiga statsbesök bildar de häck med sina spjut hela vägen från porten upp till slottet.

De enda som egentligen använder Porto Kastellas är adelsmän och andra utländska dignitärer som antingen kommer från Kiorsham eller fågelvägen. Strax utanför Porto Kastellas finns en landningsramp för tre zepelonder, och det finns även stallar för storvesirens bevingade riddjur.

Parken

Det finns inte en kvadratmeter på hela den 700 x 350 meter stora platå där Atur Kastelli ligger som inte är ompysslad på något vis. Huvudsakligen upptas platån av den enorma parken, som lär innehålla ett exemplar av varenda växt på hela Samkarna. För att få plats med detta har man byggt väldiga träterrasser som hänger i metergrova rep ut över Forithos kant. Själva parken uppe på platån är mycket välskött och välplanerad, med perfekt ansade häckar, beskurna träd och ompysslade blomsterarrangemang. Spikraka alléer av skyhöga djungelcypresser leder ut till de två utsiktstornen, och mellan stammarna har man arrangerat med lianer som bär upp mängder av exotiska, vackra och väldoftande djungelorkidéer.

Parken innehåller dessutom ett avancerat system av bassänger, kanaler, bevattningssystem, springbrunnar och fontäner. Vattnet pumpas upp från akvedukterna.

Man kan ofta se små sällskap av sysslolöst hovfolk ströva omkring i den vackra miljön som färgglada klickar av siden med lustiga hattar.

K1 — Stall

I det kungliga stallet trängs en oöverträffad samling hästar; alltifrån eleganta zorakiska fullblod till små ettriga, furgiska stäpp-ponnyer. Men framför allt finns här en särskild avdelning för storvesirens älsklingar; tio soluniska elefanter. De används mest vid parader och jaktexpeditioner och sköts minutiöst noggrant av en tjugo man stark elefantskötarstab. De cirka tvåhundra hästarna, av vilka hälften är tilldelade storvesirens elitgarde, sköts av sjuttio stallarbetare, under överinseende av storvesirens djurexperter och hans hovmarskalk. Disciplinen hos skötarna är enorm — misstag är helt enkelt inte tillåtna. I anslutning till stallet ligger en inhägnad avsedd för rastning av hästarna, samt en barrack i vilken skötarna bor.

K2 — Garnison

I denna envåningsbyggnad är ytterligare 140 av storvesirens elitvakter förlagda. Dessa vakter ansvarar, till skillnad från portvakterna, för säkerheten i själva slottet. Etthundra av dem roterar enligt ett förbestämt schema på fasta posteringar i slottet. De övriga fyrtio patrullerar i och runt slottsbyggnaden, samt även i parken.

K3 — Lusthus

En pittoresk liten vit träpaviljong, belägen på den vackraste platsen i hela trädgården; en liten kulle med utsikt över parkdammen. Kullen är planterad med ett oräkneligt antal arter av blommor, arrangerade som ett utsökt mönster i klara, muntra färger. Lusthuset uppfördes för tre år sedan på begäran av storvesiren själv. Han ville ha en särskild plats i parken, där han kunde sitta och lyssna på någon trubadur eller ha picknick. Huset, vars väggar i princip är ett enda stort glaslöst fönster, är makalöst utsnidat och dekorerat, med förgyllda detaljer och glittrande ädelstenar. Sällsynta, djupröda kalmurriska klängrosor pryder varje skulpterad pelare och inuti paviljongen hänger gigantiska djungelblomster från taket, i en veritabel kaskad av färger.

K4 — Förråd

Här förvaras allt som storvesiren tröttnat på; möbler, konstverk, gobelänger, prydnadsrustningar, paradvagnar och så vidare. Tre källarvåningar utgör truppförråd, med förnödenheter och extrautrustning för elitvakten. Alla nödvändigheter och onödigheter som skall göra livet drägligt för själva hovet, förvaras i enorma förråd i slottets källarvåningar.

Aturiole — Den kungliga korridoren

Från slottet och ned genom berget leder en bred tunnel ned till staden. Denna tunnel har grävts av magikers mäktiga besvärjelser och är därför mycket rak och exakt. Den sluttar brant och det finns många trappavsatser. Den lyses upp av magiska eldar som fladdrar med ett guldliknande sken i små bägare som hänger i kedjor från taket. Hela gången är belagd med mjuka mattor vars många trådar smeker fotsulorna. Det finns fyra järnbeslagna portar och åtta fällgaller som av vaktstyrkan kan stängas vid händelse av ett oväntat anfall. Magiska fällor är också placerade utefter gången och kan vid behov aktiveras. Var femtionde meter står det också två elitvakter på post. De är utrustade med respektingivande sablar och är så stora att vanliga människor inte når dem längre än till hakan. Deras ordförråd är inte stort, men de kan tusen olika fraser som kan få vem som helst att bege sig därifrån utan att ha minsta tanke på att ifrågasätta det sagda.

Tunneln slutar vid den lilla hamnen Ilmani Aturpa ("Kungahamnen") som ligger i anknytning till dammen Bha-Niera ("Sagornas vatten"). Storvesiren får ständigt besök från när och fjärran och besökarna kan därför lägga till i hamnen för att sedan ta sig upp via Aturiole som leder till slottets största väntsal. Den stora väntsalen är mestadels fylld av folk som aldrig kommer att få träffa den riktige storvesiren (vilket de ändå inte bryr sig särskilt mycket om). Den stora väntsalen och fusk-audienserna är snarare av symbolisk betydelse eftersom stadens befolkning är välkomna dit i hopp om att de kommer att

kunna språka med den riktige storvesiren. Även om de inser att de inte kommer att få tala med honom är känslan och upplevelsen av att vistas i självaste Atur Kastelli nog för att blidka de flesta.

K5 — Väntsalen

För de flesta vanliga dödliga — och de flesta övriga med, för den delen — är denna ofantligt stora, pelarbelamrade och behagligt upplysta sal det mest makalösa de någonsin kommer att få uppleva i arkitekturväg. Storvesiren själv finner den kall och obekväm, men så behöver han å andra sidan inte vistas här överhuvudtaget. Salen är trettio meter bred, femtio meter lång och tre våningar hög. En majestätisk trappa leder upp från Aturiole och mynnar ut i salens ena kortsida. Hela salen är fylld av mörka, svart-grönmarmorerade pelare dekorerade med bladguld, som når ända till taket på tredje våningen. Våning två och tre är gallerier, som löper runt salen och breda marmortrappor binder samman dem. I gallerierna hänger pampiga bataljmålningar eller porträtt och tomma väggytor är behängda med dovt röda tyger, som veckar sig graciöst. Från väntsalen leder tre portar. Den största, belägen mitt emot entrétrappan, består av två tungt järnbeslagna och värdigt åldrade ekportar. De öppnas bara för dem som faktiskt får audiens hos "storvesiren", och leder ut på slottets kullerstensbelagda borggård. De två andra portarna är inte dubbla, men ser i övrigt ut som den stora. Bakom den högra finns en stor matsal, där de som behandlas lite extra välvilligt kan få ett mål mat. Den vänstra leder vidare ut i slottets yttre partier — den här vägen förs folk som antingen skall göra tortyrkammaren bekantskap, eller helt enkelt har upplysningar som kan vara av värde för slottsvakten.

K6 — Aktondisos flygel

Denna del av slottet konstruerades av den legendariske dvärgbyggmästaren Aktondiso Khuzlakh och har fått bära hans namn. Den är helt skild från Tarbaniks flygel, förutom på den översta våningen, som är storvesirens privata. Här bor höga hovfunktionärer, som t ex hovmarskalken, rustmästaren, hovkanslern eller någon av hovmagikerna och hovets hela entourage; vänner, gäster, avlägsna släktingar och så vidare. Tio av flygelns sjutton våningar består av luxuösa sviter, sällskapsrum, matsalar, bibliotek, gallerier, mindre balsalar, rekreationsfaciliteter och allt annat som skall finnas på ett slott för invånarnas bekvämlighet och förströelse. Tre av våningarna, de översta, är storvesirens egna. De är obeskrivligt pråliga och extravagant inredda. Det är inte otänkbart att man kunde gå vilse bland alla ändlösa rustningskantade marmorkorridorer, spatiösa salar och rum. Den näst översta våningen hyser storvesirens harem, en sällan skådad samling skönheter som kunde få vilken man som helst att kippa efter andan. De understa fyra våningarna är avsedda för slottets tjänare och deras arbetsplatser. Storkök, förråd, arbetsrum för hovets ämbetsmän och dylikt. Rum som inte används fungerar i praktiken som möbellager, även om de naturligtvis inte ser ut så.

K7 — Tarbaniks flygel

Konstruktör av denna flygel var Aktondisos främste konkurrent till titeln "Krilloans främste byggmästare", Tarbanik Azmaral. Även han var dvärg och långt före sin tid i fråga om arkitekturkunskaper. Flygeln är helt reserverad åt den kungliga familjen och dess nära släktingar, bortsett från de två understa våningarna. De består, liksom de fyra nedersta våningarna i Aktondisos flygel, av arbetsrum och tjänarbostäder. De kungliga sviterna och faciliteterna är om möjligt än mer praktfulla än dess motsvarigeheter i grannflygeln. Här framgår det med all önskvärd tydlighet att Krilloan är en av det kända Altors rikaste städer. Det formligen svämmar över av konstskatter, dyra tyger, exklusiva möbler i alla material, arkitektoniska finesser, ovärderliga statyer och byster, kristallkronor, exotiska blomsterdekorationer, guldkantade speglar med mera med mera. Listan kan göras oändlig. Ett tjugotal städare är ständigt igång med att hålla rent i denna del av slottet, för att storvesiren och hans släkt inte skall behöva kliva i minsta lilla smuts.

K8 — Södra citadellet

Det Södra Citadellet är den enda kvarvarande delen av det palats som uppfördes runt år 250 eO. Ursprungligen var det palatsets främsta försvarsverk och förläggning åt den dåvarande garnisonen, men nu har den förlorat sin militära funktion. Här finns nu istället storvesir Arkondor II"s ämbetsverk; hans arbetsrum, bibliotek, möteskammare och en stor sammanträdeslokal reserverad för Rådet. En gång i månaden kommer nämligen rådsmedlemmarna upp till Atur Kastelli för att redogöra för storvesiren vilka beslut de har fattat. På aftonen bjuds det på en kolossalt påkostad bankett i slottet, till vilken hela hovet samt rådsmedlemmarna och deras hustrur är inbjudna. Banketten brukar vara en ren fars, där hyckleri, inställsamhet och till löjets gräns drivna artighetsgester tar överhanden.

K9 — Pladirins torn

Pladirin Himlatydaren, storvesirens astrolog och chefsrådgivare, har sin bostad och sina arbetsrum här, i det högsta tornet i slottet. Tornet har en takterass, på vilken man kan se Pladirin stå och mixtra med sina instrument och kikare under stjärnklara nätter. Han är en stor bluff och kommer med de mest knasiga råd och förslag ibland, men man skall inte underskatta honom. Även om han saknar kunskaper i astrologi och astronomi, har han en osviklig instinkt för hur man manipulerar folk. Pladirin är en mycket slug herre som verkligen behärskar konsten att intrigera, och alla utom de mest okunniga hovmedlemmarna aktar sig för honom. Han är inte ansluten till Ordo Magica, vilket gör dess Mästare lite oroliga. Hittills har de inte haft någon anledning att ingripa mot honom, men det är bara en tidsfråga innan han gör sig obekväm för dem.

Sammanlagt antal invånare: 3.040
Social status:
Överklass 5% (officerarna)
Medelklass 35%
Underklass 60%
Renhållning: God
Välstånd: Medel
Stadsvakt: Alltid redo
Brottslighet: Mycket låg
Övrigt: Siffran 3.040 anger de som ingår i armén, stadsvakten, flottan och hamnförsvaret. De bor dock inne i staden, även om de har förläggningar i kastellen och i vakttornen, och ingår alltså dessutom i siffran 80.000. Fördelningen är: armén (sratosh): 1.020 man (varav storvesirens elitgarde (atosh) har 400), hamnförsvaret (ilmani'i'vonva): 200 man, flottan (ikrominik): 1.420 man, stadsvakten (filakas): 400 man

ALLMÄNT

Så gott som alla delar av Krilloans försvarsverk, inklusive stadsmuren, är byggda efter år 486, då den förste storvesiren Ragrozukh Kiramilion tillträdde. Det finns några få exempel på äldre konstruktioner dock, somliga så tidigt påbörjade som 250 eO. Sten till uppförandet av stadsmuren och fästningarna bröts ur förkastningsbranten av slavar och brottslingar, under ledning av dvärgiska byggmästare. Där mer hållbar sten än kalksten krävdes använde man granit från Drakryggen, men detta tvingades man sluta med så småningom eftersom alltför många av arbetarna gick åt i de ogästvänliga bergstrakterna. Fästningarna är inte till samma grad dekorerade och utsmyckade som stadsmuren och dess portar och torn. Det fåtal dekorationer som förekommer — skulpturer, reliefer på gavelfält, kreneleringar och utsmyckade kranslister — är utförda i klassisk dvärgisk tradition, med mytologiska motiv i ett kraftfullt manér.

Eftersom Krilloan inte har varit i krig på mycket länge, är det ingen som riktigt vet hur bra försvarad staden är. Framförallt har armén mycket dålig stridsträning och är förmodligen för liten för att kunna stå emot en angripare. Försvarsmekanismerna, som t ex vinschar, fällgaller, tippanordningar för kittlar med kokande olja, arbalestrar och ballistor har inte testats i strid och skulle kanske inte vara tillräckliga mot en välutrustad fiende. Krigshamnen är stadens försvarsmässigt starkaste punkt, så en attack från havet är knappast trolig. Men det stora problemet är trots allt det geografiska läget. Förkastningsbranten innebär en akilleshäl, som vilken klåpare till strateg som helst skulle förstå att angripa. Eftersom det inte finns en nöjaktig mur, som skyddar mot anfall i ryggen, så skulle Krilloan med största sannolikhet bombarderas till en rykande stenhög från branten, utan att armén skulle kunna göra så mycket åt det. Arméns kommendant, Teodoros Destanior, har vid upprepade tillfällen försökt göra de övriga i Rådet uppmärksamma på detta, men hittills har han inte fått gehör för sina farhågor.

Som slutanalys måste man dock påpeka att Krilloan knappast står inför något överhängande angreppshot. Stadens trygghet lär inte hotas, så länge den fortsätter att vara en vinstaffär rent handelspolitiskt för de omkringliggande länderna. Men Altors militära historia ger å andra sidan inte mycket stöd för teorin att krig skulle föras på logiska premisser...

VIKTIGA PLATSER

Fästningarna Rekas, Molug och Reahir

Stadens tre viktigaste arméförläggningar, namngivna efter stadens grundares tre sällskapsdjur. Molug var Krillo diCastrans jakthund, Rekas och Reahir hans två papegojor. Fästningarna är byggda efter samma princip; en bred trappa leder upp till en avsats vid andra våningen, som är belägen två meter från själva tornet. En enkel men bastant fällbro kan vid behov fällas över till avsatsen för att släppa in eller ut folk. Porten i respektive torn är fem meter bred och har två rejäla fällgaller på vardera sidan av portvalvet. I valvets tak finns luckor för pilbågsskyttar och kittlar med kokande olja. Entréplanet, dvs våning två, är helt upplåten för försvar av fästningarna. Bottenvåningen, som bara kan nås via en trappa från våning tre, är förrådsutrymme. Där finns också en brunn som förser soldaterna med vatten i händelse av belägring. Våningarna tre, fyra och fem är gemensamma utrymmen för utspisning och rekreation. I Rekas och Reahir är våning fyra ansluten till stadsmurens bröstvärn med en port. På våning sex till tio är sammanlagt hundrafemtio soldater inkvarterade, medan våning elva är avsatt för femton underofficerare. Våning tolv har i Molug och Rekas en fällbro, som kan fällas över till Meh-Sylfhin. Den trettonde våningen är befälsmäss, våning fjorton inkvartering för fyra befäl och våning femton fästningskommendantens bostad. Våning sexton är ett vapenlager — främst innehållande missilvapen och "ammunition" och därefter kommer taket, som är en utkikspost försedd med tre arbalestrar och en katapult. Allt som allt finns inkvarteringar för 170 man i varje fästning. Resterande 510 man är antingen förlagda i Atur Kastellis garnisoner (400 man) eller i små förläggningar utplacerade i staden (tio man och ett underbefäl i varje förläggning).

Kastellen Bhurues och Rabhes

Bhurues och Rabhes, döpta efter Krillo DiCastrans två flaggskepp, är nyckelpunkterna i Krilloans hamnförsvar. Båda består av tornfästningar, liknande de ovanstående, som länkats ihop med en förlängning av stadsmuren. Rabhes är hamnförsvarets garnison och ser exakt ut som Reahir. Den inhyser exakt lika många soldater och har en

liten inre hamn, i vilken tio snabba roddbåtar ligger förtöjda. Roddbåtarna är till för att hamnförsvarssoldaterna kvickt skall kunna komma på plats där de behövs. Bhurues är flottans kastell, vars tornfästningar är tjugo våningar höga istället för sexton. Båda fästningarna innehåller förläggningar för 700 man och tio officerare. De femton översta av våningarna är avsatta för detta, medan de fem understa är förrådsutrymmen och dylikt. Förläggningarna är framförallt avsedda för bruk i krigstid. Flottans män bor på skeppen under eventuella övningar och hyr eller äger egna bostäder i staden, som de använder när de är i land. Mycket lite plats är avsatt för försvarsfaciliteter, eftersom det faller under hamnförsvarets ansvarsområde. Bhurues har dock en fällgallerförsedd port i norra muren, vilket är den enda vägen in i fästningen om man inte använder bröstvärnet. Bhurues hamn är något större än Rabhes, för att kunna ta in flottans skepp för lastning. Kajen är för detta ändamål utrustad med enkla kranar och vinschar.

Krigshamn

I krigshamnen kan sex mindre krigsskepp — trettio meter långa — ligga för ankar. Flottans tio stora galärer, alla längre än femtio meter, ligger vanligtvis ankrade på redden utanför Bhurues när de inte befinner sig till havs. Om det skulle bli dåligt väder brukar man ro in dem i hamnbassängen och förtöja dem intill varandra. Krigshamnen kan ta in en galär i taget för lastning, och då endast när det inte är någon sjögång. Varje galär är bemannad med nittio man, inräknat cirka tio officerare, femtio soldater och trettio sjömän, samt omkring tvåhundrafemtio roddare. Roddarna är slavar som sällan tillåts lämna skeppen. De små krigs- och förrådsskeppen är bemannade av tre-fyra officerare, ett varierande antal soldater (upp till fyrtio) samt cirka tjugo sjömän. Båda typerna av skepp har segel men galärerna drivs oftast med årkraft. Alla skeppen är bestyckade, förutom de som används som förrådsskepp. Galärerna har en stor katapult på akterskeppet, två ballistor i fören och stativ för ett otal arbalestrar utefter relingen. De små krigsskeppen har en ballista på akterskeppet.

Stadsmuren

Stadsmuren omgärdar stadens norra, västliga och sydliga delar. Den har en varierande höjd mellan fem meter (i Meh-Taupour) och åtta meter (övriga staden) och är fyra meter tjock. Den är huvudsakligen uppförd av fyrkantiga, vitkalkade granitblock. Med 50 till 200 meters mellanrum, placerade efter tycke, praktisk nytta och av strategiska skäl, reser sig tolv meter höga övervakningstorn som även fungerar som garnisoner för stadsvakten och "beredskapslager" för spannmål. Högst upp har de två våningar med varsitt tornrum krönta av ett snitsigt format kupoltak som hålls upp av snirkliga pelare. Allra högst upp pryds de av en spetsig järnspira. Varje torn inrymmer normalt alltid tio stadsvakter; två patruller.

Vid alla portar och torn (samt vid många andra platser också, för den delen) är muren utsirad med vackert utmejslade mönster och statyer föreställande demoniska ansikten, drakhuvuden, lindormar, enhörningar och andra skrämmande och fantasieggande varelser.

Det krenelerade bröstvärnet är en och en halv meter högre än själva muren och en meter tjockt.

Östra och nordöstra delen av staden har till stor del ingen byggd stadsmur utan den höga förkastningen skyddar den från angrepp eller andra oönskade inkräktare. Nu när den nya stadsdelen Meh-Nyur breder ut sig till öster på höglandet har konstruktionen av ett nytt stycke stadsmur börjat byggas där. För tillfället består den till största del bara av en provisorisk träpalissad och nedgångarna från området ned till staden bevakas fortfarande noga av stadsvakten.

Muren är nästan hästskoformad och de båda ändarna slutar i stora, cirkelrunda tornfästningar som heter Rekas (den norra) och Reahir (den södra). Mitt i hästskons öppning finns ytterligare ett torn som heter Molug. Alla tre är likadant konstruerade och bemannas vardera av 170 man ur armén.

Den mur som omgärdar Gamla staden är av betydligt sämre kvalitet än den förhållandevis nybyggda stadsmuren. På flera ställen har den helt och hållet raserats eller rivits för att tillgodose den ständigt växande staden med byggnadsmaterial. Den är inte bemannad och dess torn används som helt vanliga bostäder. Den är fem meter hög och två meter tjock vid toppen; tre meter vid basen.

Typiskt vakttorn

Här logeras stadens vakter, både ordinarie och extrainsatta, när de inte är på patrull eller har permission. Vakterna bor i sovsalar som vardera rymmer tio personer medan deras chefer delar rum två och två. Eftersom patrullerna arbetar i skift är det i själva verket två personer på varje bädd i förläggningarna. De högre officerarna har egna rum. Kommendanten själv, Teodor Destanior, har ett stort hus vid Soltorget, men har även en egen svit på förläggningen. Även amiral Edmund Storonia och vaktcheferna Hakon Talkaar och Ehud Gråben bor här. Vakterna och patrullcheferna serveras lunch och middag i en matsal medan officerarna äter på officersmässen. I anslutning till varje förläggning finns också ett stall med tio hästar, varav fem är stridstränade, och lika många mulåsnor. Ett stort förråd rymmer allehanda prylar som t. ex. brandsläckningsredskap, sadlar och skodon.

I källarvåningen på varje torn finns dessutom en liten fängelsecell, där småbrottslingar får finna sig i att bli tillfälligt inlåsta tills patrullchefen vid patrullpassets slut beslutat om han skall föra fången till fängelset, eller bara bötfälla honom.

Sammanlagt antal invånare: 1.800 (samt ca 750 odöda)
Vakthållning: Mycket god
Brottslighet: Obefintlig
Övrigt: Tannatopol är en vulkanisk ö som mäter ca 400 x 1.800 m. Den inrymmer en av Altors mest kraftfulla nekromantiska maginoder (se kapitlet "Magi") och hyser flera magiakademier.

Allmänt

SL bör ge spelarna en stämning av dysterhet och mystik när de besöker Tannatopol. Alla stenar är kantiga, kolsvarta och färgar av sig. Inget ljus och inga ljud utifrån tränger igenom den tjocka dimman, och ute i mörkret kan man se gula, stirrande ögon. Allting är stilla och tyst, bortsett från några knarrande träd och knakande kvistar inne i dimman. Vid sidan om de smala stigarna ligger lösa benbitar och ruttnande djurkadaver. En färd genom ön är rena rama skräckupplevelsen, även om man inte träffar på någon av öns invånare.

Försvar

Eftersom Tannatopol är särskilt utsatt för ondsinta animister, vansinniga sekter (t.ex. Lysande vägen) och blodtörstiga alver krävs ett välorganiserat försvarssystem. Längs den klippiga kusten vandrar över hundra skelett, beväpnade med allsköns vapen och utrustade med ringbrynjor, av effektgrad 1T4+1. De är programmerade att dräpa alla levande varelser som tar sig in till ön från vattnet. Vidare finns luftvärn i form av ett dussin perytoner. För den som ändå lyckas ta sig förbi vakterna står stenstoder med PARALYSERINGSsymboler med tio meters mellanrum runt hela ön, 25 meter från land. Symbolerna är vända mot vattnet. I ett av stenhusen i den Svarta Staden finns en VÄKTARE med en modell över hela ön i skala 1:100. Stryparrankorna i den Döda Skogen bidrar också till ett visst skydd. Sex stycken nattulvar stryker också omkring på jakt efter oinbjudna gäster. Det kanske starkaste försvaret av alla är det zombifierade kadavret efter draken Morriart. Med hjälp av droger och besvärjelser har Tannatopols nekromantiker lyckats fördröja förruttnelseprocessen, så att draken bara ser ut att ha varit död något år. Visserligen är vingarna söndertrasade, så kadavret kan inte flyga (och naturligtvis kan det inte spruta eld), men i övrigt fungerar det precis som en levande drake. För att kunna kontrollera den odöda besten måste en nekromantiker med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD rida på den. Tannatopols bäste drakryttare är dödsgasten Khaanon.

Viktiga platser

M1 — Begravningsplatsen

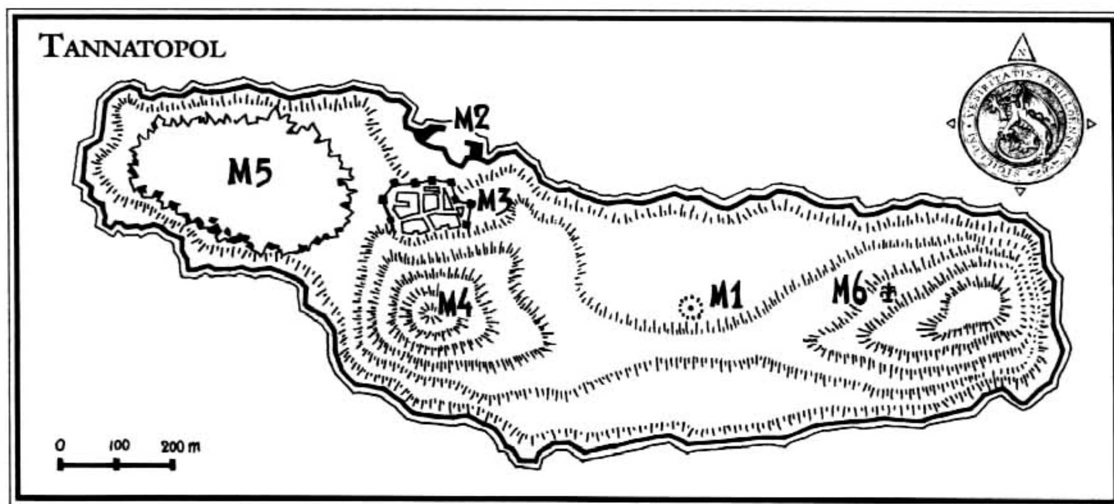
På marken ligger nio stenringar innanför varandra, den yttersta 20 meter i diameter. I centrum ligger en stor, flat sten. Under den finns en stor gravkammare belamrad med förmultnade skelett. De präster som en gång låg begravda här har nu återuppväckts som gastar eller andra odöda. Här är maginoden som starkast. Därför är detta den naturliga mötesplatsen för öns nekromantiker.

M2 — Tannatopols hamn

Vid denna naturliga stenhamn ligger 2T4 bemannade spökskepp. Hamnen är enda ingången till Tannatopol. Försöker man ta sig in från vattnet på andra ställen möter man bara argsinta skelett.

M3 — Den Svarta Staden

Innanför stadens ringmur finns ett femhundratal byggnader, samtliga tillverkade av svart sten. Här bor alla ordensmedlemmar (=lärare) och studenter. Det finns



fem lokaler för undervisning och forskning samt några redskapsbodar och ett kokeri för beredning av skelett. På åtskilliga ställen finns nedgångar till ett katakombliknande underjordiskt komplex som sägs underminera hela ön. Komplexet lär rymma ett femtiotal tempel till olika demoner och dödsgudar. Detta är demonologernas privata revir.

M4 — Dödens tand

Dödens tand är en fyrahundra meter hög stenklippa som reser sig från Tannatopols södra ände. Den är nästan helt konformad. Det enda som växer ovan tvåhundra meters höjd är svarta rosor. Toppen är en platt, cirkelrund yta, åtta meter i diameter. Denna plats använder Tannatopols häxor för sina svarta mässor. Där står ständigt en stor kittel och puttrar ovanför ett bål.

M5 — Den Döda Skogen

Trots att nästan alla träd och växter i hela skogen är helt döda, fortsätter de bara att växa. Skogen är snårig och oframkomlig. Den enda levande växtligheten här är stryparrankor och svarta rosor som växer som ogräs.

M6 — Dödens Källa

Ur berggrunden springer en liten, naturlig källa fram. Vattnet är till synes klart och rent, men den som dricker det drabbas obönhörligen av besvärjelsen SJUKDOM. Vilken sjukdom som offret får är upp till SL, men den bör vara dödlig eller åtminstone ge permanenta men. Om vattnet dricks direkt ur källan är LET 14+1T6. Dricks det någon annanstans på ön är LET 8+1T8, och om det dricks bortanför Tannatopol, t. ex. på fastlandet, är LET 1T6+1.

APPENDIX

ARMBORSTPISTOL

Armborstpistolen är ett slags miniatyrarmborst. Trots sin storlek är den dock ganska tung och kraftig, främst beroende på att konstruktionen huvudsakligen består av järn- och ståldelar. Vapnet kan fattas med en hand (kräver STY 12) eller två händer (kräver STY 6). I det senare fallet får man alltid +1 på CL att träffa.

De 20 cm långa stålpilarna kan skjutas iväg med stor kraft och precision. Skadan är 1T6+1 och grundräckvidden 20 meter. Vapnet väger 2 kg laddat (1,8 kg oladdat). Det favoriseras av många lönnmördare p. g. a. sin ringa storlek. Armborstpistoler går att inhandla för 1.600 sm bl. a. i Guazzos smedja (han har 1T8 stycken på lager). Tio pilar väger 2 kg och kostar 90 sm.

SAB'HINNS KÄRLEKSELIXIR

Sab'hinn Zathagos kärlekselixir gör den förhäxade förälskad i och brottsligt lojal gentemot den vars blod elixiret är bryggt på. Receptet finns i Sab'hinns alkemiska laboratorium, liksom flera liter mysk och ättika, en stor påse pärlor (618 st x 75 sm) och en meteorit på 64 kg som han brukar använda som styrkomponent (vilket ger en verkningstid på 1 månad +/– 24 timmar).

Basämne: 1 dl kristallklart källvatten.

Effektorer: 15 droppar blod från det blivande kärleksobjektet, 5 droppar mysk, 25 ml björksav och en pärla upplöst i ättika.

SVARTA ROSOR

Svarta rosor har kraftiga farmakologiska egenskaper. De innehåller starkt hallucinogena alkaloider som dessutom är beroendeframkallande. Vid demoniska ritualer (FRAMMANA DEMON, KONTROLLERA DEMON, FÄNGSLA DEMON och SKICKA BORT DEMON) har de betydelsefulla magiska egenskaper. Om kronbladen torkas och brännes som rökelse modifieras ritualens CL med +2. Den svarta rosen är kultsymbol för Hemaquielkulten.

PONUVERA

Ponuvera är en drog som utvinns ur häxörten. Den eftertraktade effekten är kraftiga hallucinationer följda av en djup, behaglig sömn. Drogens efterverkning är en bultande huvudvärk i 1T4+1 timmar. Den är dessutom starkt beroendeframkallande (Normalt FYS-slag *och* Normalt PSY-slag måste lyckas efter varje användningstillfälle).

HIRAROSEXTRAKT

Från den sällsynta hirarosen som växer djupt inne i Solunas djungler kan man utvinna ett mycket starkt spasmogent gift som kallas hirarosextrakt. Det har en giftstyrka på 16+1T3 och nedsväljning leder oftast till döden då kroppens alla muskler spänns tills de bokstavligen sprängs (betrakta som muskelgift). Dess användbarhet för lönnmördare begränsas dock av dess starkt sura smak.

PESTEN

Dödligheten hos den pestsjukdom som drabbade Krilloan år 608 har minskat med åren, vilket beror på dess demoniska ursprung och på att den fjärde konfluxen närmar sig. Symptom på sjukdomen är förtvining av hud, värk i lederna, smärtor i ögonen, överproduktion av slem, uppkastningar, hårlossning och i sinom tid även döden. Den drabbar en smittad som ett nerv- och funktionsnedsättande gift med STY 16. Har man en gång haft sjukdomen och blir botad är man ändå för all framtid smittbärare.

BESVÄRJELSER

Följande besvärjelser omnämns i *Krilloan*, men inte i *Drakar och Demoner*. Av utrymmesskäl kan vi endast publicera den mest väsentliga informationen. För betydligt mer detaljerad information, se *Drakar och Demoner Magi*.

- BESVÄRJELSE (Skola, [F]ysisk, [K]vick, [R]itual/Skolvärde)
- ANDEBESKYDD (Sp/1)
Lindrar resultat på Skräcktabellen, minskar grundegenskapsminskningar och övriga skador som orsakas av andar.
- ANDEHELNING (Sp/13)
Som HELA.
- ANDELOKALISERING (Sp/10)
Anger riktningen till en ande inom S rutor.
- ANDEPASSAGERARE (Sp/10)
Flyttar en intelligent varelses själ från en kropp till en annan.
- ASTRALT SPÅR (Sp/12)
Ger exakt position för en känd person inom tio mil.
- AVLÄSA PSY-MÄNGD (Sp/7)
Används för att avläsa hur många PSY-poäng offret har kvar.
- BESUDLA (Ne/2)
En liter mat eller vatten blir oanvändbar(t).
- BRO (El, F/10)
Skapar en horisontell bro som håller för 150 kg och är Sx2 rutor lång.
- DELA VATTENSAMLING (El/6)
Åstadkommer en meterbred gång genom ett vattendrag.
- ELDVÄG (El/10)
Den förhäxade med all utrustning blir skyddad mot all naturlig eld (ej drakeld).
- ELEMENTARMANTEL (El/6)
Skapar en visuell mantel av valfritt element runt magikern. Fungerar som abs +1 per E.
- FRAMMANA [DEMON] (De, R/varierar)
Används för att frammana demoner. Skolvärde och verkan beror på vilken demon det rör sig om.
- FRAMMANA/SKICKA BORT DJINN (El, F/9)
Ungefär som F/S. B. SYLF.
- FRAMMANA/SKICKA BORT VATTENVÄG (El, F/9)
Ungefär som F/S. B. UNDIN.
- FÄNGSLA DEMON (De, R/14)
Används för att fängsla en demon på en plats eller i ett föremål.
- FÖRSTÄRKA (El/6)
BV eller abs höjs med 1 per E under Sx1 minuter.
- HJÄRNBLANK (Me/5)
Gör att man inte kan observera den förhäxades sinne med hjälp av besvärjelser.
- INBILLA TANKE (Me/12)
Skickar i väg en valfri tanke till en person, som tror att han själv tänkte den tanken.
- JÄTTEVÅG (El, F, K/12)
Skapar en Ex5 meter hög våg på öppet vatten oavsett väderlek. Kan krossa skepp och/eller kasta folk överbord.
- KONTROLLERA DEMON (De, R/12)
Används för att få en demon att göra det som demonologen vill att den skall göra.
- KONTROLLERA HÖGRE ODÖD (Ne/17)
Tillåter nekromantikern att kontollera en vampyr, mumie, dödsgast, gast, mara, nattulv eller annan högre odöd.
- LARM (Me, F/4)
Läggs på en speciell plats och varnar mentalisten i fall ett visst villkor uppfylls på just den platsen, exempelvis om en viss person kommer dit eller om någon flyttar ett föremål som finns på platsen.
- LOCKELSE (Sy/5)
Lockar till sig offret.
- MATERIALISATION (Sp, R/15)
En död persons ande tar sin boning i spiritistens kropp i Sx1 minuter. Tillåter obegränsad kommunikation med den döde.
- MOTSTÅNDSKRAFT (Me/3)
Minskar skadan av eld eller köld med ett per E.
- PARALYSERING (Ne/7)
Den förhäxade blir helt paralyserad.
- POLTERGEIST (Sp/12)
En poltergeist (som i filmen) tillkallas i S/4 minuter.
- PSYKOMETRI (Me/10)
Ger en bild av vad ett berört föremål eller berörd varelse har varit med om sedan det skapades/föddes.
- RENA (An/3)
Renar 1 liter vätska per E från allt som är skadligt för den som lägger besvärjelsen.
- SANNSYN (Me/11)
Den förhäxade genomskådar alla illusioner och avbilder som rör synen.
- SEANS (Sp, R/14)
Som TALA MED DÖD, fast man behöver inte befinna sig på döds- eller gravplatsen.
- SJUKDOM (Ne, F/12)
En viss person får en sjukdom med lika hög skadlighet som E. Sjukdomen är inte smittsam.
- SKENDÖD (Ne, K & Me, K/12)
Magikern blir skendöd och kan endast avslöjas med hjälp av VARSEBLIVNING och VÄCKA.
- SKICKA BORT DEMON (De, R/15)
Skickar bort en KONTROLLERAD eller FÄNGSLAD demon till dess egen dimension.
- STENVÄGG (El, F/3)
Skapar en stenvägg med måtten 1x3x3 m plus en meter på valfri ledd per extra E.

- TALA MED DÖD (Sp/11)
  Tillåter enkel kommunikation (svaren blir ja/nej/gåta eller rim) med en död person. Man måste befinna sig på döds– eller gravplatsen.
- TELEPATISK SONDERING (Dr/12)
  Ger fullständig insikt i ett offers personlighet och tankemönster och tillåter dessutom tankeläsning.
- TILLNYKTRING (Me/1)
  Den förhäxade blir omedelbart spik nykter utan tillstymmelse till baksmälla.
- VAKA (Me/7)
  Skjuter upp (tar ej bort!) sömnbehov i Sx1 timmar.
- VATTENSTRÅLE (El, F, K/5)
  Skickar ut en kraftig vattenstråle från magikerns handflata. E5 räcker för att slå omkull de flesta personer.
- VATTENSYN (Me/2)
  Gör så att man kan se perfekt under vatten.
- VATTENVÄG (El/10)
  Gör så att man kan gå på vatten.
- VÄCKA (Me, K/7)
  Väcker omedelbart den som man lägger besvärjelsen på.
- VÄDERKONTROLL (An, R/19)
  Tillåter animisten att framkalla önskad väderlek (dock ej exempelvis snöstormar i öknen eller mitt i sommaren).
- VÄKTARE (Sy/20)
  Ungefär som LARM, men ger dessutom kontinuerlig rapport om var en inkräktare befinner sig inom en viss byggnad.
- ÄCKLANDE GASMOLN (Ne, F/5)
  Orsakar illamående med kräkningar under 1–12 SR.

ORDLISTA

Aghora Dimontrios	'Diamanttorget'. Torg i anslutning till Ilmani Bhuhuerpa.
Algur	'Kanal'
Althair	Gillesrådet, en sammanslutning av Krilloans alla gillen.
Altor	Den fantasy-värld i vilken bland annat staden Krilloan ligger.
Angusia	Portens Väktarinna; högste gudinna enligt Angusiakulten.
Angusiakulten	Näst största religion i Krilloan. En variant av denna religion förekommer i Hynsolge.
Angyrth Kallabja	'Drakvindarna'. De häftiga sydliga stormar som blåser upp två gånger varje höst och vår. Nyckfulla och opålitliga.
Aturiole	'Den kungliga korridoren'. Tunnel från Krilloan upp till Atur Kastelli.
Atur Kastelli	'Det kungliga slottet'. Storvesirens palats i norra Krilloan.
Avno	'Aveny'
Berendien	Jordbruksland i sydöstra Ereb, norr om Felicien. Feodal monarki.
Bha-Niera	'Sagornas vatten'. Avlång damm nedanför Atur Kastelli.
Bhurues	Det västra kastell som skyddar inloppet till Krilloanbukten.
Caddo	Örike i västra Kopparhavet. Framstående handelsstat. Demokrati.
Dermanien	Tidigare självständigt land, numera del av Efaro. Brände Krilloan år 311 eO.
Diabolin	Lägre demon som lever i dimensionen Rodomentalos.
Drakryggen	Den jättelika bergskedja som sträcker sig längs hela Samkarnas östkust och inte slutar förrän norr om Krilloan.
Dödskallarna	Brottslig organisation i Krilloan.
Efaro	Rike i nordöstra Soluna. Bebos av åtta stammar som aldrig kan hålla sams sins emellan. Annars ganska rikt på grund av bördig jord och ädelmetallgruvor. Genom tiderna har stora mängder slavar tagits från de efariska stammarna.
eO	Förkortning för 'efter Odos födelse'.
Ereb	En kontinent i Altor, norr om Soluna och väster om Akrogal. Beskrivs ingående i Ereb Altor-boxen.
Ereth Zabelas	Sabeltandsgardet, en elitstyrka på 17 soldater underställda Ordo Magicas sjutton Mästare.
Etin	Den Ende Guden, enligt den Lysande vägens kyrka.
Felicien	Aggressiv sjöfararstat i sydöstra Ereb. Grundade det moderna Krilloan och ägde en gång en mängd kolonier i Samkarna och Solunas kustområden.
Felis	Mörkrets och mystikens gudinna enligt Paridonkulten.
fO	Förkortning för 'före Odos födelse'.
Forithos	'Förkastningen'. Det högland som ligger norr om Krilloan.
Galmon	Krigets gud enligt Paridonkulten. Till honom kommer krigare som avlider i strid.
Gendilj	Den åttonde (men näst mäktigaste) demonfursten i Oktagonen. Ursprungligen Mordens och Grymhetens furste; numera i fejd med sina demoniska syskon.
Ghi-Mehlen	'Stora torget'
Guazzo Arathaso	Dvärgdemonolog och alkemist, framstående medlem i Ordo Magica.
Hasitaal	Den sjunde av demonfurstarna i Oktagonen. Den köttsliga hängivelsens furstinna.

Helsikel	Animerad inkarnation av draken Morriart.
Hemaquiel	Fallen gudom som svurit att bekämpa den Lysande vägen. Även känd som Frestaren, den Behornade eller den Bockfotade. Dyrkas av den Svarta rosens brödraskap.
Ilmani Aturpa	'Kungahamnen'. Hamn i norra delen av Bha-Niera.
Ilmani Bhuhuerpa	'De sjösjukas hamn'. Hamn i västra Krilloan.
Imâria	Den mäktigaste av demonfurstarna i Oktagonen. De odödas och den eviga plågans furstinna. Fjättrad på Monturerna.
Jorpagna	Utdött kejsardöme; en gång Altors mäktigaste rike men som dog ut i samband med tredje konfluxen.
Juronaträsken	Enorma träskmarker i södra Samkarna. Till stor del befolkat av reptilmän och serpenter, men i stort sett obeboeligt för vanliga människor.
Kain Urtus	Piratkapten som byggde upp Krilloan efter kriget mot Dermanien och styrde staden 311–377.
Kardien	Feodal monarki i sydvästra Ereb. Jordbruks- och fiskeland.
Khergoll	Den tredje demonfursten i Oktagonen. Oredans och det totala Kaosets furste.
Kopparhavet	Innanhavet som skiljer Samkarna och Ereb åt.
Krillo DiCastran	Felicisk amiral som grundade den staden Krilloan år 204 eO.
Krystalerna	Område väster om Drakryggen med en mängd sjöar med extremt klart vatten.
Lirisin	En kristall som har förmågan att skingra odöda bara med sitt starka ljus. Kallas även solkristall.
Lysande vägen	Monoteistisk religion som är mycket stark runt Kopparhavet. Etin kallas den ende Guden; Odo var hans profet.
Maal	Oktagonens fjärde furste — Smärtans furste.
Meh	'Stad'. Används som prefix till stadsdelarna i Krilloan.
Meh-Achladi	'Tegeltakens stad'. Medelklasstadsdel i östra Krilloan.
Meh-Dachaur	'Fattigstaden'. Stor stadsdel i västra Krilloan.
Meh-Esali	'Östra staden'. Stadsdel i sydöstra Krilloan.
Meh-Krillghin	'Kristallbergets stad'. Stadsdel i sydöstra Krilloan.
Meh-Mitzur	'Centrala staden'. Exklusiv stadsdel i cetntrala Krilloan.
Meh-Nyur	'Nya staden'. Stadsdel öster om Krilloan.
Meh-Phoe	'Gamla staden'. Gammal förallen stadsdel i norra Krilloan.
Meh-Sylfhin	'Luftöarnas stad'. Märklig stadsdel i nordöstra Krilloan.
Meh-Tupour	'Den sjunkande staden'. Förslummad stadsdel i västra Krilloan.
Meh-Vesali	'Västra staden'. Stadsdel i nordvästra Krilloan.
Mehir Natzack	'Peststaden'. Isolerad stadsdel i västra Meh-Dachaur. Bebos endast av sjuka och vaktas av skelett.
Melukha	Stor skogsklädd ö nordväst om Samkarna. Av många beskriven som Paradiset, bebott av idel vänliga, gästfria, avstressade och konstnärliga människor och alver.
Molug	Fästningstorn öster om Krilloan
Morëlvidyn	Kustrike väster om Krilloan, på Samkarnas nordkust. Består av en mängd i stort sett självständiga stadsstater vars gränser och härskare ständigt skiftar. Känt tillhåll för pirater, framför allt svarta piratankor.
Morriart	Drake som terroriserade Krilloan i slutet av 400-talet eO.
Monturerna	Örike ca 150 mil väster om Ereb och 100 mil norr om Melukha. Hemvist för demonfurstinnan Imâria.
Neroh Emporos	'Köpmännens fontän'. Fontän i centrala Meh-Dachaur.
Niferland	Stark sjömakt runt norra Ormsjön. Behärskar bland annat Nivralerna samt stora delar av Samkarnas östkust nedom Drakryggen. Ständigt i konflikt med Thelgul. Stora handelsintäkter via handel med södra Ormsjön och Krilloan.
Nivralerna	Ögrupp i Ormsjön, tillhörande Niferland.
Odo	Etins profet; föddes år 0 (d. v. s. från hans födelse räknas tiden i Ereb och runt Kopparhavet).
Oktagonen	Släkte av åtta stycken relativt svaga demonfurstar och -furstinnor knutna till Raukhra och konfluxerna.
Onaabys	Den näst mäktigaste demonfursten i Oktagonen. Sjukdomarnas furste. Själaätaren.
Ordo Magica	Magikerakademi i Meh-Sylfhin. En av de större i världen.
Ormsjön	Innanhavet som skiljer Samkarna och Soluna åt.

Parbagerna	Gudafamilj i vilken bl. a. Angusia ingår. Dyrkas i Hynsolge.
Paridon	Havets gud enligt Paridonkulten.
Paridonkulten	Officiell religion i Felicien och även den största religionen i Krilloan.
Philas	Paridons broder — jordens och luftens gud.
Porto	'Port'
Rabhes	Det östra kastell som skyddar inloppet till Krilloanbukten.
Reahir	Fästningstorn sydost om Krilloan.
Rekas	Fästningstorn norr om Krilloan.
RhabdoRhinn	En kraftig, varm vind som blåser upp 1–3 gånger vart femte år och gör det möjligt att passera Vägen bort i nordlig riktning.
Rådet	Det råd som egentligen styr Krilloan.
Samkarna	Kontinent i Altor, till stora delar täckt av djungel och träsk. Ligger söder om Ereb och väster om Soluna. I det nordvästra hörnet ligger staden Krilloan.
Sanritra	Den halvö där Krilloan ligger. Till stora delar djungelklädd.
Shaza Sahivann	Krunsk elementarmagiker, en av Ordo Magicas grundare.
Sivoa	Skogsklätt rike i nordvästra Samkarna. Tidigare mäktigt skogsalvsrike, men numera till stor del bebott av människor.
Soluna	En djungel- och ökenklädd kontinent i Altor, söder om Ereb och Akrogal och öster om Samkarna.
Sombatze	Rike i nordöstra Soluna, styrt av en stormogul vald av de rikaste godsägarna. Stor produktion av majs och socker.
Stjärnläran	Hemlig ockult sekt som i själva verket tjänar Onaabys.
Svarta rosens brödraskap	Kult som dyrkar Hemaquiel.
Tannatopol	Vulkanö 30 km sydost om Krilloan. Inrymmer sedan bildandet 366 eO en nekromantikerakademi ledd av Vlad Kamantur.
Thelgul	Teokrati på Solunas västkust. Handelsstat som ständigt ligger i konflikt med Niferland. Stora intäkter via handel med Solunas inre.
Trakilis ni Botiwani	'De Evigt Upplysta och Ärade'. Det råd på 15 personer som egentligen styr Krilloan.
Trakorien	Örike väster om Ereb. Utpräglad handelsstat.
Transportörerna	Mentalistgille som mot hutlösa priser kan teleportera människor kors och tvärs över Ormsjön.
Traxilme	Glesbefolkat land i östra Soluna. Berggrund av mångfärgad kolorit får landskapet att skimra i regnbågens alla färger. Mineralerna är ofta giftiga, och damm som blåser ner från bergen gör stora delar av landet förgiftat. Invånarna är högvuxna, kraftiga och har gott motstånd mot gift.
Tupagon	Den sjätte av demonfurstarna i Oktagonen. Flugornas och insekternas furstinna.
Vlad Kamantur	Framstående nekromantiker. En av Ordo Magicas grundare.
Vägen bort	Det smala sund som skiljer kontinenterna Samkarna och Soluna åt. Strömmarna gör att man endast kan segla från norr till söder, ej tvärtom, utom vid särskilda tillfällen.
Yflasefugh	Elddimension i Rodomentalos.
Zahin Yahal	Den religion som helt och hållet styr i Thelgul.
Zepelond	Luftskepp från Trakorien. Drivs av sylvoleum.
Zinn	Oktagonens femte furste — Ormarnas och öknarnas furste. Dyrkas ivrigt i södra Soluna.
Zkatzatler	Andliga väsen som hör hemma i sanritrianernas mytologi.
Zorakin	Feodal monarki i sydvästra Ereb. Jordbruksland.

MÖTESTABELLER

I en stad av Krilloans storlek är det myllrande gatulivet det kanske mest påtagliga intrycket för en nyanländ besökare. Att skildra ett sådant gatuliv ställer mycket stora krav på en spelledare. Fantasin kan haka upp sig och då kan spelarna tappa intresset. Ett bra hjälpmedel för spelledaren i sådana situationer är slumptabeller, där spelledaren kan hämta idéer till vilken sorts människor rollpersonerna kan träffa på. Sådana tabeller bör dock användas med viss diskretion. Det är viktigt att spelledaren inte visar spelarna att han sitter och slår i tabeller, eftersom detta kan ta död på inspirationen. Bästa sättet att använda slumptabellerna är att slå fram några möten i förväg, och sedan använda de som passar under spelet. På detta sätt undviker spelledaren dessutom att tappa kontrollen, och slipper obehagliga överraskningar i form av spelledarpersoner som inte är önskvärda i äventyret.

Använd tabellerna så här: Leta först upp rätt huvudtabell – det finns en för dagtid, en för kvällstid och en för nattetid. Sök sen upp kolumnen för rätt stadsdel. Överst i kolumnen hittar du en procentsats. Den anger hur stor

chansen är för ett möte som är av intresse. Du slår 1T100 var tionde minut för att avgöra om ett möte verkligen inträffar. Om rollpersonerna möter någon slår du en 1T100 och läser av resultatet längst till vänster. Den vänstra kolumnen anger vilken sorts möte dina rollpersoner råkar ut för och hänvisar till en underkategori. Flera underkategorier har en egen tabell, i vilken du får fram den information du behöver. Skulle resultatet vara fullständigt absurt och ologiskt bör du naturligtvis slå om.

HUVUDTABELL–DAG

Typ av möte	Taupour 50%	Dachaur 60%	Vesali 70%	Phoe 60%	Mitzur 70%	Achladi 60%	Krillghin 70%	Esali 50%	Nyur 50%	Sylfhin 50%
1. Arbetslag	1-4	1-5	1-4	1-5	1-6	1-5	1-5	1-5	1-9	1
2. Aristokrat	5-7	6-7	5-11	6-10	7-14	6-12	6-12	6-8	10-11	2-10
3. Djur	8-16	8-13	12-16	11-16	15-16	13-15	13-15	9-17	12-20	11
4. Hantverkare	17-18	14-15	17-21	17-21	17-24	16-21	16-20	18-22	21-25	12-14
5. Händelse	19-20	16-22	22-24	22-25	25-30	22-25	21-25	23-27	26-30	15-17
6. Magiker	21-26	23-25	25-29	26-30	31-35	26-28	26-30	28-32	31-33	18-26
7. Mördare	27-34	26-31	30-33	32-35	36	29-32	31-33	33-39	34-38	27
8. Person	35-42	32-37	34-38	36-43	37	33-35	34-40	40-48	39-44	28-30
9. Prostituerad	43-44	38-44	39-43	44-49	38	36-38	41-47	49-54	45-47	31
10. Präst/Profet	45-48	45-47	44-49	50-56	39-43	39-45	48-52	55-59	48-49	32-39
11. Rådstjänsteman	49-50	48-50	50-55	57-60	44-51	46-51	53-57	60-62	50-51	40-47
12. Slav	51-54	51-56	56-59	61-63	52-54	52-56	58-60	63-65	52-54	48-55
13. Slavhandlare	55-58	57-62	60-64	64-67	55-60	57-62	61-65	66-69	55-57	56-63
14. Soldat	59-62	63-68	65-71	68-72	61-68	63-69	66-70	70-73	58-64	64-72
15. Special	63-72	69-74	72-75	73-76	69-73	70-73	71-73	74-76	65-73	73-78
16. Stadsbo	73-80	75-81	76-80	77-80	74-76	74-81	74-76	77-84	74-82	79-85
17. Stadsvakten	81-82	82-84	81-87	81-83	77-85	82-88	77-83	85-87	83	—
18. Tiggare/Tjuv	83-90	85-92	88-90	84-90	86-89	89-92	84-88	88-95	84-92	86-88
19. Viktig person	91-92	93-94	91-95	91-93	90-96	93-98	89-93	96-97	93-95	89-97
20. Äventyrare	93-00	95-00	96-00	94-00	97-00	99-00	94-00	98-00	96-00	98-00

HUVUDTABELL–KVÄLL

Typ av möte	Taupour 20%	Dachaur 50%	Vesali 40%	Phoe 30%	Mitzur 40%	Achladi 30%	Krillghin 50%	Esali 30%	Nyur 10%	Sylfhin 20%
1. Arbetslag	1-2	1	1-3	1-4	1-3	1-4	1-3	1-2	1-5	1
2. Aristokrat	3-4	2-3	4-7	5-8	4-11	5-12	4-10	3-4	6-7	2-10
3. Djur	5-12	4-11	8-13	9-14	12-13	13-14	11-13	5-13	8-16	11
4. Hantverkare	13-14	12-13	14-17	15-16	14-19	15-18	14-16	14-15	17-19	12-13
5. Händelse	15-16	14-20	18-22	17-22	20-24	19-22	17-23	16-20	20-24	14
6. Magiker	17-22	21-25	23-26	23-26	25-30	23-26	24-29	21-24	25-27	15-23
7. Mördare	23-31	26-33	27-31	27-34	31-32	27-30	30-34	25-32	28-33	24-26
8. Person	32-40	34-40	32-36	35-42	33-34	31-34	35-41	33-40	34-40	27-29
9. Prostituerad	41-44	41-48	37-43	43-50	35-37	35-40	42-48	41-46	41-44	30-32
10. Präst/Profet	45-48	49-50	44-49	51-57	38-42	41-46	49-53	47-51	45-46	33-39
11. Rådstjänsteman	49-50	51	50-53	58-59	43-49	47-50	54-56	52-53	47	40-45
12. Slav	51-55	52-58	54-58	60-63	50-52	51-55	57-59	54-57	48-49	46-53
13. Slavhandlare	56-57	59-63	59-62	64-65	53-56	56-59	60-62	58-59	50	54-58
14. Soldat	58-61	64-70	63-70	66-69	57-65	60-67	63-69	60-62	51-59	59-67
15. Special	62-69	71-73	71-73	70-72	66-68	68-71	70-74	63-69	60-69	68-73
16. Stadsbo	70-78	74-80	74-78	73-78	69-72	72-79	75-77	70-78	70-78	74-81
17. Stadsvakten	79	81-84	79-86	79-82	73-81	80-87	78-84	79-82	79-81	—
18. Tiggare/Tjuv	80-88	85-92	87-91	83-90	82-86	88-93	85-91	83-91	82-90	82-86
19. Viktig person	89-91	93	92-95	91-92	87-93	94-97	92-94	92-93	91-92	87-94
20. Äventyrare	92-00	94-00	96-00	93-00	94-00	98-00	95-00	94-00	93-00	95-00

HUVUDTABELL–NATT

Typ av möte	Taupour 05%	Dachaur 15%	Vesali 10%	Phoe 10%	Mitzur 10%	Achladi 10%	Krillghin 15%	Esali 10%	Nyur 05%	Sylfhin 05%
1. Arbetslag	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-4	1-3	1-2	1-5	1-2
2. Aristokrat	4-5	4	4-7	4-5	4-10	5-10	4-10	3-4	6	3-11
3. Djur	6-14	5-11	8-13	11-15	11-17	11-17	11-15	5-13	7-15	12-15
4. Hantverkare	15-16	12	14-16	16-18	18-22	18-20	16-18	14-15	16-18	16-17
5. Händelse	17-18	13-17	17-19	19-22	23-25	21-23	19-22	16-17	19-20	18-19
6. Magiker	19-22	18-20	20-21	23-24	26-32	24-28	23-26	18-19	21-23	20-27
7. Mördare	23-31	21-28	22-29	25-31	33-38	29-35	27-34	20-27	24-30	28-31
8. Person	32-40	29-35	30-34	32-39	39-41	36-38	35-39	28-35	31-36	32-35
9. Prostituerad	41-45	36-43	35-42	40-48	42-48	39-44	40-47	36-41	37-41	36-39
10. Präst/Profet	46-47	44	43-46	49-53	49-51	45-47	48-51	42-43	42-43	40-45
11. Rådstjänsteman	48	45	47	54	52-55	48-49	52-53	44	44	46-49
12. Slav	49-52	46-53	48-53	55-56	56-60	50-54	54-57	45-48	45-47	50-55
13. Slavhandlare	53-54	54-57	54	57	61	55-56	58-59	49-50	48	56-59
14. Soldat	55-62	58-66	55-62	58-64	62-70	57-65	60-67	51-58	49-57	60-68
15. Special	63-73	67-69	63-67	65-72	71-72	66-69	68-70	59-67	58-67	69-74
16. Stadsbo	74-80	70-76	68-70	73-78	73-76	70-76	71-72	68-75	68-76	75-80
17. Stadsvakten	—	77-81	71-79	79-81	77-85	77-85	73-81	76-81	77-80	—
18. Tiggare/Tjuv	81-89	82-90	80-88	82-90	86-91	86-94	82-90	82-90	81-89	81-88
19. Viktig person	90-91	91	89-91	91	92-95	95-96	91-92	91-92	90-92	89-94
20. Äventyrare	92-00	92-00	92-00	92-00	96-00	97-00	93-00	93-00	93-00	95-00

1. Arbetslag

Rollpersonerna möter ett arbetslag, bestående av 1 förman och 4T6 arbetare. Slå på nedanstående tabell för att avgöra vad de håller på med:

01-50	De är i arbete, antingen med att •rensa kloakerna och städa på gatorna •utföra reparationer på en byggnad/mur •lägga gatsten •uppföra byggnad eller mur
51-80	De är på väg till arbetet
81-95	De letar/skaffar/fraktar arbetsmaterial, t ex sten eller trä
96-00	De värvar fler arbetare

2. Aristokrat

En finklädd aristokrat/adelsman kommer gående/ridande. Det är 50% chans att han/hon har en beväpnad eskort på 2T6 man och 20% chans att han/hon har sällskap av 1T6 vänner. Slå på tabellen nedan för att avgöra hans/hennes ärende:

01-20	Han/hon har just anlänt på besök
21-30	Han/hon lejer manskap för en expedition/fejd
31-50	Han/hon söker information
51-75	Han/hon är ute och roar sig
76-80	Han/hon försvarar sig mot 2T6 anfallare, t ex banditer
81-00	Han/hon uträttar ett ärende, privat eller i tjänsten

3. Djur

Rollpersonerna stöter på 1T3 djur, slå 1T100: på 1-40 är det en hund; på 41-60 är det en mula/åsna eller en häst; på 61-70 är det en oxe/tjur eller ko; på 71-80 är det en get; på 81-90 är det en höna/tupp; på 91-98 är det 2T6 råttor och på 99-00 är det något exotiskt och ovanligt djur. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad djuret/djuren gör:

01-60	Vandrar omkring planlöst
61-70	Flyr i panik
71-85	Tigger mat
86-95	Stjäl mat från en försäljare
96-00	Anfaller

4. Hantverkare

1T3 hantverkare går/åker vagn genom staden. Välj yrke på måfå från Hantverkartabellen.
Slå på tabellen nedan för att avgöra vad hantverkaren/na sysslar med:

01-40	Arbetar/söker arbete
41-45	Går ett ärende
46-55	Söker/köper arbetsmaterial
56-60	Anställer folk
61-75	Levererar varor
76-00	Säljer varor från stånd/vagn

5. Händelse

Rollpersonerna hamnar mitt i en pågående scen. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad som händer:

01-10	Det hålls en auktion eller mindre marknad
11-12	En brand har utbrutit. Fortsätt till Hustabellerna
13-18	Ett slagsmål/gräl pågår
19-20	Ett upplopp/demonstration mellan religiösa/politiska fraktioner
21-25	Man duellerar/håller en boxningsmatch/tuppfight med vadslagning
26-28	En handelskaravan blockerar gatan
29-30	Uppretade människor förföljer en tjuv/mördare/brottsling
31-35	Gatan är blockerad p g a rörig trafik
36-40	En grupp jonglörer/gycklare/akrobater utför konster
41-45	En eller flera barder spelar och sjunger
46-50	En utropare proklamerar ett officiellt meddelande
51-55	En dockteatergrupp roar en folkmassa, främst barn
56-60	En talare står och håller ett anförande/driver en debatt
61-65	En sagoberättare har samlat 2T10 barn runt sig
66-68	En parad/begravningsprocession skrider fram
69-70	En religiös procession passerar genom staden
71-75	Stadsvakten har spärrat av gatan och förhör folk som passerar
76-80	En/flera brottslingar förs i fångtransport för att avrättas
81-82	Två adelsmän rider i vild galopp nedför gatan i en tävling
83-87	Stadsvakten driver bort 1T6 prostituerade
87-90	En död kropp ligger illa dold under en vagn
91-95	Ett vilt djur skenar genom folkmassan
96-00	Någon har tappat 1T10 silvermynt på gatan

6. Magiker

En magiker dyker upp i folkvimlet. Det är 60% chans att han är ansluten till Ordo Magica och 20% chans att han har en beväpnad eskort. Om slaget är 1-5 är eskorten en soldat ur Sabeltandsgardet. Välj på måfå en magiskola som magikern tillhör. Slå sen på tabellen här nedan för att avgöra vad magikern gör:

01-20	Han/hon har just anlänt på besök
21-30	Han/hon lejer manskap för en expedition
31-50	Han/hon söker information
51-75	Han/hon är ute och roar sig
76-80	Han/hon erbjuder sina tjänster
81-00	Han/hon uträttar ett ärende

7. Mördare

Helt ovetande stöter rollpersonerna ihop med en lönnmördare/spion. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad mördaren/spionen gör:

01-20	Arbetar, dvs är i färd med att utföra ett mord/skaffa hemlig information
21-25	Är förföljd av stadsvakten eller Sabeltandsgardet
26-30	Köper vapen
31-35	Försöker anlita spejare till ett jobb
36-50	Träffar uppdragsgivare och lämnar information/varor
51-00	Skuggar en person – slå igen på huvudtabellen

8. Person.

Rollpersonerna möter en lokal personlighet. Slå 1T100 på tabellen här nedan för att avgöra vem personen är:

01-05	Aldren, en kuf som gillar att kika in genom folks fönster.
06-10	Tant Meilid, en gammal gråhårig och närsynt tant, erbjuder sig att spå rollpersonerna.
11-15	Råttorna, ett gäng gatpojkar som jobbar som ficktjuvar. De är väldigt kvicka...
16-20	Fyllot Obregod stapplar fram och ber om 'en schpänn te en mugg dricka'.
21-25	Imgadina, en prostituerad som fått ansiktet sönderskuret.
26-30	Munken Crotofiros ber om en allmosa 'för Krilloans alla hemlösa barn'.
31-35	Mekhiz den Mörke, en mystisk figur i kåpa som låtsas vara nekromantiker.
36-40	Vilmedis Skämtaren utsätter rollpersonerna för ett av sina practical jokes.
41-45	Eberlan, en skum hälare, erbjuder sig att köpa nåt (billigt!) av rollpersonerna.
46-50	Astrologen Brim Athris rusar fram och spår olycka för en rollperson.
51-55	Milfion Mokritiel, en självupptagen sprätt, anklagar en rollperson för att ha stänkt ned hans kläder.
56-60	Den unge hetsporren Guinvilo utmanar en rollperson på duell.
61-65	Rumekod står på en tunna och uppmanar folket att kasta ut utbölingar som äventyrarna ur Krilloan.
66-70	Buttre Baldin står och säljer äpplen från en kärra och väser åt alla att 'hålla tassarna borta från godsakerna'.
71-75	Ezeldik Svartskägg, en skrupelfri sjöbuse, förföljer rollpersonerna för att shanghaja dem och 'sälja' dem.
76-80	Grymkäft, en liten men extremt ihärdig och ilsken byracka, hugger sig fast i en rollperson. Hans ägare, gatpojken Imp, försvarar sin kamrat med slangbella.

81-85	Griffin Guldtand, en mytomanisk och ärkefeg äventyrare, skryter om sina bedrifter och frågar om han får slå följe med rollpersonerna.
86-90	En fattig kvinna, Ynni, råkar välta ett vattenkrus över rollpersonerna.
91-95	Mehrud, en skummis, smyger fram och viskar 'Jag vet vad ni har gjort. Ge mig 50 silvermynt, annars skvallrar jag för stadsvakten'. Givetvis chansar han bara.
96-00	En pil susar förbi en rollperson. Skytten heter Arlemon och han säger: 'Rör dig inte, ditt svin. Nu skall du få igen för vad du gjorde med min syster.'

9. Prostituerad

En prostituerad kvinna passerar. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad hon gör:

01-40	Raggar kunder
41-45	Går ett ärende
46-55	Blir bortkörd av stadsvakten
56-60	'Arbetar' helt ogenerat i en gränd
61-75	På väg hem med en kund – slå på huvudtabellen
76-00	Bjuder in folk till en bordell

10. Präst/Profet

Rollpersonerna möter en präst/profet (Det är 70% chans att det rör sig om en präst och 30% att det är en profet). Slå på tabellen för att avgöra vad han gör:

01-10	Utdelar allmosor
11-20	Uträttar ett ärende
21-25	Inspekterar kyrkans/kultens domäner
26-50	Predikar på gatan (prästen om sin religion, profeten om sin vision)
51-70	Inbjuder till bönemöte
71-80	Förföljer/fördömer hädare eller skeptiker
81-00	Samlar in allmosor/bidrag

11. Rådstjänsteman

En tjänsteman stressar förbi. Det är 30% chans att det rör sig om en tjänsteman från Rådet och 70% chans att han jobbar för gillessammanslutningen Althair. Slå på nedanstående tabell för att avgöra vad han gör:

01-20	Läser upp en proklamation (efterlysning/ny skatt/avrättning/ny lag/rekrytering/utlysande av helgdag)
21-40	Fäster upp plakat
41-50	Förbereder evenemang
51-00	Samlar information/inspekterar något

12. Slav

En eller flera slavar passerar. Det är 20% chans att det rör sig om 1T3 privata slavar, tillhörande någon rik person, och 80% chans att det är ett lag på 3T10 slavar under överinseende av 1T2 arbetsledare och 2T6 vakter. Slå 1T100 på tabellen nedan för att avgöra vad slaven/slavarna sysslar med:

01-20	De transporteras till slavmarknaden
21-30	De visas upp av ägaren för försäljning
31-40	De är på flykt
41-00	De arbetar (med vad är upp till SL – deras antal ger vägledning. Ett litet antal slavar kanske går ett ärende medan ett större antal slavars aktiviteter liknar arbetslagets)

13. Slavhandlare

Rollpersonerna stöter på en slavhandlare, antingen till fots, till häst eller i bärstol. Det är 80% chans att han har följe av några slavar – slå i så fall på tabellen ovan. Slå 1T100 på tabellen nedan för att avgöra vad slavhandlaren gör:

01-20	På väg till slavmarknaden
21-40	Visar upp slavar för försäljning
41-50	Söker nya slavar
51-55	Söker förrymda slavar
56-60	Pryglar slavar för olydnad
61-80	Uträttar ett ärende
81-00	Levererar 'varor'

14. Soldat

Rollpersonerna konfronteras med (1T100): 1-50: 5T6 armésoldater / 51-90: 2T10 privata vakter / 91-00 Sabeltandsgardet. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad de gör:

01-20	Vaktar något eller är på patrull
21-30	Bär meddelande/flyttar varor
31-60	Exercerar/på manöver
61-70	Rekryterar
71-90	Undersöker brott
91-95	Söker anställning
96-00	Deserterar

15. Special

Rollpersonerna möter någon speciell person för just den stadsdel de befinner sig i. Välj någon av de personer som beskrivs i texten 'Viktiga platser' Alternativt kan det röra sig om en Händelse, som beskrivs i texten 'Allmänt'.

16. Stadsbo

Rollpersonerna möter 1T3 stadsbor utanför tjänsten/yrkesutövningen. Slå på tabellen nedan för att avgöra vilken nationalitet/ras de tillhör. Slå sedan på nästa tabell för att avgöra vad de gör. Om det är intressant kan du även slå ytterligare ett slag på huvudtabellen, för att avgöra vilken kategori av stadsbor de tillhör.

Ankor	
01	Bruna
02	Svarta
03-06	Vita
Erebier	
07	Erebosier
08	Dalker

09-14	Felicier
15	Berendier
16	Övriga
Solunier	
19	Poktier
20	Ökenmän
21-26	Efarer
27-29	Thelguler
30	Traxilmer
31	Sombatziner
Samkarnier	
32-74%	Krilloaner
75	Krystiller
76-86	Sanritrianer
87-89	Morëlvidynier
90-94	Sivoer
95	Niferlänningar
96	**Alver**
97-99	**Dvärgar**
00	**Annan nationalitet**

01-15	Äter/dricker/roar sig
16-45	På väg till marknad/kyrka/arbete
46-55	På väg till/från vänner
56-65	Ber om/ger vägbeskrivning
66-70	Ber om/ger inkvarteringstips
71-75	Erbjuder anställning
76-85	Söker arbete
86-90	Flyr undan lagen/tjänstgöring
91-95	Privat ärende/går med bud
96-00	Utmanar till/utkämpar duell

17. Stadsvakten

En patrull ur stadsvakten, bestående av fyra soldater och en patrullchef, rör sig genom folkvimlet. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad de gör. Slå därefter på den undre tabellen för att avgöra patrullchefens läggning:

01-40	Vanlig patrull
41-50	Skingrar folkmassa
51-60	Driver bort prostituerad/tiggare
61-70	Arresterar någon – slå på huvudtabellen
71-75	Eskorterar någon – slå på huvudtabellen
76-80	Går med bud
81-85	Sätter sig i respekt hos befolkningen
86-90	Slåss mot brottslingar
91-95	Gör en räd mot ett hus – slå på hustabellerna
96-00	Stoppar folk och frågar ut dem om något

01-10	Grym och brutal
11-20	Korrupt och ohederlig
21-30	Ärlig och rättskaffens
31-40	Uttråkad och likgiltig
41-50	Fanatiskt patriotisk
51-60	Feg och handlingsförlamad
61-70	Vänlig och tillmötesgående
71-80	Snobbig och fördomsfull
81-90	Paranoid och lättretlig
91-00	Högljudd och hotfull

18. Tiggare/Tjuv

Det passerar en tjuv (30%) eller en tiggare (70%). Tiggaren antingen sover (30%) eller tigger (70%), men för att avgöra vad tjuven gör skall du slå på tabellen nedan:

01-10	Insamlar 'beskyddarpengar' med 2T6 andra tjuvar
11-15	Insamlar utpressningspengar
16-30	Stjäl från eller förföljer någon – slå igen på huvudtabellen
31-45	Rånar någon – slå igen på huvudtabellen
46-55	Lurar någon i affärer/spel/vadslagning
56-70	Bryter sig in i ett hus – slå på hustabellerna
71-80	Flyttar/smugglar stöldgods
81-85	Söker tillfälle att döda någon
86-90	Flyr undan stadsvakten
91-00	Övervakar 2T6 gatpojkar/ficktjuvar

19. Viktig person

Rollpersonerna möter en känd/viktig krilloan. Slå på tabellen nedan för att avgöra vem det är. Vad han/hon gör är upp till SL, liksom huruvida han/hon har eskort eller ej. Beskrivningar av Krilloans viktiga personer finns under 'Invånare' i detta kapitel, eller i Äventyrsboken. Om nödvändigt kan SL avgöra personens humör med 1T100; högt slag innebär gott humör och lågt slag innebär uselt humör.

01	Arkondor II, storvesiren, inkognito
02	Guazzo Arathaso, demonolog
03	Dartan Plios, högste domare
04	Vlad Kamantur, Ordo Magicas stormästare
05	Shaza Sahivann, elementarmagiker och alkemist
06	Sab' hinn Zathago, stadens rikaste man
07	Chrisbin Lugulband, furste
08	Aglaja Lugulband, societetsdam
09-10	Lauritz Huggard, bontisål
11-12	Entanius Frisk, Fraschikels överstepräst
13-14	Nikodemus Händig, bontisål
15-16	Chandor Garum, Paridons överstepräst
17-18	Alidia Merkuri, Angusias översteprästinna
19-21	Syster Minodriel, abbedissa
22-23	Migael Kalvuonos, informator
24-25	Mildred Yeovil, örtmästarinna
26-27	Xaviera, bordellmamma
28-30	Derdai Gavrilos, krögare
31-33	Klemens/ Didrik Biöörntandh, krögare
34-36	Moses Grundel, skomakare
37-40	Emanuel Yeovil, läkare
41-43	Phlarigos, mästersmed

44-46	Wolmo Emondolos, teaterchef
47-49	Hebraim Kandall, krögare
50-51	Ardoan Elderoth, skeppsbyggargillets Mästare
52-53	Hessil Trindbuk, krögargillets Mästare
54-55	Aldo Nentakier, smedernas gillesMästare
56-57	Ignacio Ertz, köpmannagillets Mästare
58-60	Bubhras Kithragoan, juvelerargillets Mästare
61	Hiskel Trååne, tjuvgillets Mästare
62	Movitz Draviler, Berendiens ambassadör
63	Habib Geberund, Erebos ambassadör
64	Petrus Medicini, Caddos ambassadör
65	Olavus Skiöld, Kardiens ambassadör
66	Abdon Guldstenck, Hynsolges ambassadör
67	Erato Laokoon, Feliciens ambassadör
68	Osvald Trebene, Zorakins ambassadör
69-70	Teodoros Destanior, kommendant
71-73	Alexandros Irsindil, brandmästare
74-76	Sylvester Lukas, hamnkapten
77-78	Edmund Storonia, amiral
79-81	Hakon Talkaar, vaktchef
82-84	Ehud Gråben, vaktchef
85-87	Sabeltandsgardets kapten, Kelwaith Angren
88-90	Tym trubaduren
91	Hazrab El-Mahzud, 'gangster'
92	Jefakiel Kattöga, konstnär
93	Atle Carwasikel, Dödskallarnas ledare
94	Abel Marko, Dräparnas ledare
95-96	Carach Kannibalen, råttfångare
97-98	Bogus, stadens rackare
99	Odo Drömvävaren, spåman
00	Krillo DiCastrans osaliga ande

20. Äventyrare.

Rollpersonerna möter sina jämlikar; 2T6 äventyrare. Slå på tabellen nedan för att avgöra vad de är sysselsatta med

01-10	Söker inkvartering
11-30	Söker äventyr/jobb
31-50	Utför uppdrag
51-55	Ber om vägbeskrivning/hjälp
56-60	Flyr undan stadsvakten/förföljare
61-65	Muckar gräl
66-70	Jobbar som prisjägare
71-75	Eskorterar någon/transporterar något
81-85	Slåss mot angripare
86-90	Förbinder sår
91-93	Planerar ett överfall
94-98	Delar upp byte
99	Frågar om rollpersonerna vill slå sig ihop med dem
00	Söker en ledare – en av rollpersonernaHustabeller

Beskrivningarna av Krilloans tio stadsdelar kan aldrig bli så kompletta som vi skulle önska. För att detaljbeskriva en stad med 80.000 invånare skulle det krävas en bok av Bibelns omfång Således är en ganska stor andel av Krilloans byggnader lämnade utan kommentar. För att spelledaren inte skall slita sitt hår i förtvivlan över den omänskliga arbetsbördan att förklara för spelarna 'vad som finns i alla dom andra husen', så tillhandahåller vi här en liten snabbgenerering av hus och deras ändamål mm. Slå 1T100 på den nedanstående tabellen närhelst du behöver, antingen under förberedelserna för en spelsession eller (i nödfall) när behov uppstår under själva spelet.

HUVUDTABELL, BYGGNADER

Typ av byggnad	Taupour	Dachaur	Vesali	Phoe	Mitzur	Achladi	Krillghin	Esali	Nyur	Sylfhin
1. Tomt	1-20	1-5	1-3	1-10	1	1-2	1-2	1-5	1-5	1
2. Bostad	21-85	6-50	4-30	11-60	2-40	3-60	3-40	6-70	6-80	2-62
3. Hantverkare	86-90	51-80	31-75	61-85	41-80	61-80	41-89	71-91	81-95	63-82
4. Administration	—	81-85	76-85	86-90	81-87	81-90	90-92	92-93	96	83-84
5. Tempel	91	86	86-87	91-93	88-89	91-93	93	94	97	85-86
6. Gillesal	92	87	88-89	94	90-91	94-95	94-95	95	—	87
7. Skola, akademi	—	88-90	90-92	95-96	92-93	96-97	96-97	96	—	88-93
8. Sjukstuga	93-95	91-92	93	97	94	98	98	97-98	98	94-99
9. Lager	96-00	93-00	94-00	98-00	95-00	99-00	99-00	99-00	99-00	00
Kombination	10%	75%	50%	20%	25%	40%	50%	60%	10%	75%
Antal våningar	1T3	1T3+1	1T4+1	1T6	1T3+1	1T4+1	1T4+1	1T2	1T2	5T10
Skick	-30	-10	+10	-20	+30	+20	+-0	-10	-30	+30

1. Tomt

Byggnaden står tom. Dra av -10 i Skick

2. Bostad

Byggnaden används till bostäder. 1T6 'lägenheter' per våning, 1T10 människor i varje 'lägenhet'. SL kan modifiera dessa slag efter eget omdöme, beroende på vilken stadsdel det rör sig om. Rika stadsdelar har färre 'lägenheter' och färre människor per 'lägenhet', medan förhållandena i fattiga stadsdelar är motsatta.

3. Hantverkare

Byggnaden används för 'affärsverksamhet', av någon hantverkare eller köpman. Välj på måfå från Hantverkartabellen. Slå sedan på tabellerna nedan för att avgöra prisnivån (räknat i multiplar av det pris som anges i DoD) och kvalitetsnivån på de varor/tjänster som utbjuds (räknat i multiplar av det faktiska värdet). Ur detta kan dessutom utläsas hur hederlig affärsinnehavaren är – låga priser och hög kvalitet innebär hederlig affärsinnehavare medan höga priser och låg kvalitet innebär att han/hon är ohederlig.

01-17	Mycket låga priser (0.4-0.6)
18-52	Låga priser (0.6-0.9)
53-79	Normala priser (0.9-1.1)
80-94	Höga priser (1.1-2.0)
95-98	Mycket höga priser (2.0-3.5)
99-00	Extremt höga priser (4.0+)

01-12	Usel kvalitet (0.1x)
13-33	Dålig kvalitet (0.6x)
34-70	Normal kvalitet (1.0x)
71-90	God kvalitet (1.5x)
91-97	Mycket god kvalitet (2.0x)
98-00	Superb kvalitet (3.5x)

4. Administration

Byggnaden används av myndigheterna till allmänna ändamål, t ex som fängelse, soldatförläggningar etc.

5. Tempel

Byggnaden är ett tempel. SL avgör vilken religion som utövas där.

6. Gillesal

Byggnaden är en gillesal. Välj på måfå från Hantverkartabellen för att få fram vilken yrkesgrupp som huserar där.

7. Skola, akademi

Det bedrivs utbildningsverksamhet i byggnaden. Det är upp till SL att avgöra vilken sorts skola/akademi det rör sig om.

8. Sjukstuga

Byggnaden används som sjukstuga. Det är 70% chans att sjukvården bedrivs privat, av frivilliga välgörare eller någon religiös orden, och det är 30% chans att sjukstugan drivs av stadsadministrationen.

9. Lager

Byggnaden tjänar som lagerlokal. Om nödvändigt kan SL välja från Hantverkartabellerna för att avgöra vilken sorts person som nyttjar lagret, och därmed få en viss ledning till vad som kan finnas i det.

Kombination

Denna procentsats anger hur stor möjligheten är att en enskild byggnad används till mer än ett ändamål. Om så är fallet kan hustabellen användas en gång till, för att avgöra vad mer byggnaden används till. Procentchansen för en kombination halveras för varje slag.

Antal våningar

Detta tärningsslag avgör hur många våningar byggnaden har.

Skick

I vilket skick byggnaden befinner sig i avgörs med 1T100, modifierad enligt tabellen. Ett slag på 00 innebär att byggnaden i princip är eller ser ut att vara nybyggd. Ett slag på 01 innebär att byggnaden är en ruin. Alla resultat däremellan anger i vilket stadium av förfall byggnaden är. Ett slag på t ex 13 kan tolkas som att huset är i mycket dåligt skick, medan ett slag på t ex 85 antyder att slitaget varit mycket litet.


ÄVENTYRSSPEL